Concurs cu premii, CD cu cele mai noi demo-uri, filme, update-uri!

CERF 1998
Ediția a 7-a
Complexul ROMAERO Băneasa
12-16 mai 1998

International Game Magazine

LEVEL

T.P.
Aprobat R.A.P.R.
Nr. 103/DC/026/1998
Valabil - 1998 -

Nr. 8/1998

18.000 lei

EverQuest - cel mai mare joc al anului

Starfleet Academy - intrați în atmosfera legendei Star Trek

Battle Zone - Sistemul solar devine câmpul de luptă dintre ruşi şi americani

Câştigați în concursul de la pag. 4 două joystick-uri Thrustmaster!

CD-ul conține:

Oddworld: Abe's Oddyseem ● Armor Command ● Black Dahlia ● Emergency ● Extreme Tactics ● Hexplore ● Incoming ● Last Bronx ● Longbow 2 ● Nightmare Creatures ● Panzer Commander ● Quake 2 ● Quest for Glory V ● Redline Racer ● Semper Fi ● Shanghai: Dynasty ● SimSafari ● Spec Ops ● Streets of simcity ● Swarm ● Tomb Raider Gold ● Triple Play '99

Computers and Electronics Romanian Fair



Ediția a 7-a

Complexul ROMAERO Băneasa 12 - 16 mai 1998

CU PARTICIPAREA

A&C
Acer
AGER
AGIS COMPUTER
AGNOR
ALADDIN
ALCATEL
Allied Telesyn International
AnaElectronic
ALLTROM
AQ
aris electronic srl
ASTI CONTROL
ATLANTIS COMPUTER
Autodesk.
BASF
Bay Networks
BENTLEY
Best Power
BIT
nbc
BRINEL
Canon
CAPTOR
CIEL!
CLEPSYDRA
COMPAQ

AGORA
ComputerLand
CRESCENDO
CYBERNETICS
Computervision
CS-SOFTWARE SRL
DECK Computers
EDEN SOFT
ERICSSON
ETA - 2U
EUROGSM
EXIDE ELECTRONICS
FAST 2000
FLAMINGO COMPUTERS
FORTE COMPUTERS
FTP SOFTWARE
GeCAD srl
GENESYS
GEO STRATEGIES
HEWLETT PACKARD

HITACHI
IBM
ICL
IDG
ILS Holding
IMA
IMATION
INFORMIX
LASTING
Logimax
LONGSHINE
Lucent Technologies
LYNX
MGT Trade srl
MEDIUM
Metrologic
Microsoft
MINOLTA
mita
MobiFon
CONNEX
MOBIL ROM
dialog

NCR
OLYMPUS
ORACLE
PHILIPS
Plasmon
PRINTRONIX
PRODUCTON
PRO USE
Q'NET
RADCOM
REXEL
RISO
ROMSYM DATA SRL
ROMUS INDUSTRIES
RQA BAR CODE SYSTEMS
SAMSUNG
scala România
SCO
SHARP
Strom Graphics Computers SA
MAGIC Systems
SONY
SPRINT
star micronics
Sun microsystems
Network Computing Informatica Secolului XXI
ROMSYS SA

SYMANTEC
SYSTEM PLUS
Tape Computer
TEC
Tornado Sistems
TREND
TRIPP LITE
TOTALSOFT
ROMANIA
unitech
K-TECH
Ultra PRO
USRobotics
Verbatim
VERO
VIEWSONIC
VLAMIR
VOGEL PUBLISHING
WACOM
WIZROM
WYSE
YAMAHA

Pentru informații sunați acum la tel./ fax: 230.62.81; fax: 230.12.53; tel.: 231.18.82

Al doilea război Multimedia

Viitorul imediat al hardware-ului pentru jocuri poate fi rezumat în două litere: 3D. Oare ce ne așteaptă pe noi, ce ne petrecem timpul, mai mult sau mai puțin liber, butonând în fața unui ecran?

În urmă cu 8 ani, exista un singur mare producător de procesoare: Intel. Acum el este secondat de AMD, Cyrix și mai nou intratul în arenă, Centaur. Cum concurența e foarte mare (e vorba de miliarde de dolari), soluțiile căutate nu au fost chiar ortodoxe. Astfel, deși Intel lucrează la noul standard de instrucțiuni 3D, MMX2, ceilalți s-au adunat să creeze propriul standard de astfel de instrucțiuni, deși până mai alaltăieri au produs microprocesoare sub licența concurentului. Era vorba să fie folosit setul de extensii 3D de la AMD, dar Cyrix n-a fost de acord. Și cine folosește 3D? În primul rând, jocurile! Când se părea că s-a ajuns la proverbul *„câte bordeie, atâtea obiceie"*, peste aceștia trei a căzut *„bomba"* Microsoft-ului. Acesta, deoarece produce cel mai vândut sistem de operare, care este în același timp și cea mai răspândită platformă de jocuri, adică Windows 95, a spus răspicat că noul său Windows nu va suporta trei standarde grafice 3D, indiferent dacă acestea vor avea asemănări. Încă *„mârâind"*, Cyrix a căzut de acord să se alieze cu AMD, dar a cerut ca în viitorul set să intre și comenzi de-ale lui.

Astfel, de o parte se află Intel, iar de cealaltă sunt AMD, Cyrix și Centaur. Cum atunci când doi se bat, al treilea câștigă, Microsoft continuă să-și impună pe piață DirectX 5.0, care folosește accelerarea 3D hardware în placa grafică. Dar DirectX 6.0 va folosi instrucțiunile procesorului pentru această accelerare. Fapt ce le produce mari regrete producătorilor de plăci grafice, ce au propria lor poveste de expansiune și decădere. Până acum vreo doi ani, ei erau avantajații pieței hardware. Toată lumea dorea mai multă calitate grafică în domeniul multimedia, iar plăcile grafice se înmulțeau ca ciupercile după ploaie, fiind și cele mai avantajoase (pentru producători) piese hardware. După ce s-a dezvoltat fiecare după capul lui într-o economie de piață mai mult decât sălbatică, ei au primit lovitura de la Intel: procesoarele MultiMedia eXtension, care au viteză mai mult decât mulțumitoare în accelerarea graficii jocurilor. Nici acum, în ceasul al 13-lea, acești producători nu au șansa de a forma alianțe, așa cum o au AMD, Cyrix și Centaur, fiind prea mulți. Iar Bill Gates nu poate opta pentru un anumit producător deoarece fiecare în parte are procente mici din piața de acceleratoare 3D. Altfel ar fi fost situația în cazul unui standard impus pe piață: Microsoft ar fi ținut cont de el, iar plăcile grafice 3D ar fi trecut din domeniul *„accesorii de dorit, dar nu obligatorii"* la cel al pieselor esențiale pentru un PC de gamer. Așadar nu le rămâne decât să vândă în continuare ceea ce produc (și o duc destul de bine), dar cu gustul amar că pot ieși treptat-treptat din scenă.

Dintre producătorii de procesoare, cel mai bine plasat pare a fi AMD, care dispune deja de tehnologia 3D și va fi primul producător de procesoare de acest tip. În plus, a început să-și și asigure spatele, semnând cu firmele de jocuri Dream Works și Digital Anvil un contract prin care acestea îi vor folosi setul de instrucțiuni 3D din K6+ în viitoarele lor producții. Ba chiar are planuri mari ce vizează independența față de Intel (informații mai concrete puteți afla în CHIP-ul din martie).

Oricum, să dorim ca din această cursă nebună să nu apară produse prea scumpe (cum s-a mai întâmplat la lansarea unor procesoare performante, ce după un an erau depășite), ori prea diferite între ele. E interesant pentru noi, cei ce ne jucăm, ce va ieși din *„dezacordul"* Cyrix-ului, care a zis *„Da"* cu jumătate de gură și din ambiția AMD-ului de a detrona Intel.

LEVEL Team

talon de comandă LEVEL

❑ DA, vă rog să-mi trimiteți următoarele reviste:

Revista	Buc.	Preț unitar	Preț total
LEVEL Nr.1		14.800 lei	
LEVEL Nr.2		14.800 lei	
LEVEL Nr.3		18.000 lei	
LEVEL Nr.4		18.000 lei	
LEVEL Nr.5		18.000 lei	
LEVEL Nr.6		18.000 lei	
LEVEL Nr.7		18.000 lei	

TOTAL:

Vă rog să expediați revistele pe adresa de mai jos:

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

4/98

Am plătit .... lei în data de .... prin ❑ mandatul poștal nr. ....
❑ ordinul de plată nr. ....

Semnătura: ....

ATENȚIE!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/153108, 150886)

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa: **d-na Ioana Bădescu, OP 13, CP 4, 2200 Brașov**, sau prin **ordin de plată** în contul "Vogel Publishing": **251100996053897 la BRD Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Nu expediem reviste ramburs!

talon de concurs

1. Ce jocuri pot folosi ca joystick modelele Formula T2 și Grand Prix 1?
- ❑ Need For Speed
- ❑ Grand Prix 2
- ❑ Total Annihilation

2. Cu ce viteză poate urca schiorul pista în FPS Ski Racing?
- ❑ 0 mph
- ❑ 15 mph
- ❑ 11 mph

3. Cum se numește versiunea anterioară a jocului Montezuma's Return?
- ❑ Montezuma's Revenge
- ❑ King Montezuma
- ❑ Montezuma's Quest

4. Ce firmă din București oferă colaboratorilor și clienților săi posibilitatea de a împrumuta gratuit jocuri și enciclopedii și la ce adresă poate fi găsită?
- ❑ IMA Infoconsult, Bd-ul Aviatorilor, nr. 19
- ❑ IMA Infoconsult, Str. Popa Nan, nr. 9
- ❑ Aversa S.A., Șos. Pantelimon, nr. 135

5. Dacă pentru instalarea unei componente nu aveți la dispoziție driverele necesare, la ce adresă de BBS puteți găsi non stop drivere și softuri shareware sau freeware?
- ❑ Calea Dorobanților nr.6; user name: dummy, password: help
- ❑ 212.30.88; user name: ima; adresa: www.ima-info.ro, no password
- ❑ 642.41.97; password: ima

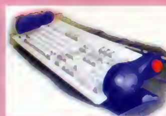
6. Care este firma care distribuie produse Thrustmaster din ultima generație?
- ❑ IMA Infoconsult
- ❑ MegaImage
- ❑ Topserenity

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

4/98

Semnătura: ....

Concurs LEVEL



În acest număr aveți ocazia de a participa la un concurs în urma căruia puteți câștiga un joystick ThrustMaster Formula T2 și unul ThrustMaster Wizzard Pinball Controller.Ambele produse sunt descrise pe larg în rubrica de Quick - Test. Pentru a participa la concurs, marcați răspunsurile corecte și trimiteți după aceea acest talon pe adresa redacției noastre, nu înainte de a scrie numele și adresa dumneavoastră. Câștigătorii concursului vor fi anunțați în unul din numerele viitoare. Răspunsurile la întrebări se găsesc în cadrul acestei reviste.



Data limită de trimitere a acestor taloane este de 02.05. 1998.
Pe data de 04.05. 1998 se va organiza o tombolă în urma căreia vor fi extrași cei doi câștigători. Succes!

LEVEL CD: Cele mai „calde“ jocuri

Oddworld: Abe's Oddysee-Oddworld/GT



Cine-l va ajuta pe micul Abe să-şi câştige libertatea, în cel mai bun joc arcade al acestui an? E mai „*dur*“ decât credeţi!

Armor Command - Ripcord/Take 2

Strategie real-time foarte interesantă, cu o interfaţă sofisticată, cu o structură de misiuni asemănătoare X-Wing-ului şi Mechwarrior-ului 2, transpusă însă într-o grafică 3D superbă şi cu diferite unghiuri de vedere.

Black Dahlia - Take 2



Vei descoperi tu oare criminalul care este responsabil de o serie de omucideri din decembrie 1941? O mulţime de puzzle-uri, dialoguri, o grămadă de morţi şi bineînţeles nu putea lipsi magia neagră... Un demo măricel al unei aventuri „criminale“. Versiunea finală se pare că va fi pe OPT CD-uri!!!

Emergency - Topware

Tu deţii controlul asupra echipajelor de pompieri, de poliţie şi de intervenţie, iar misiunea ta zilnică este de a salva vieţi şi de a salva proprietăţi în ocazii extreme sau situaţii neobişnuite. Fiecare secundă contează... Încearcă viaţa adevărată în trei misiuni...

Extreme Tactics - Media Station

O nouă strategie real-time, ce-ar mai fi de spus...

Hexplore - Infogrames



Cum am putea descrie această mixtură dintre un adventure şi un RPG? Dar ce-i cu Fallout-ul medieval cu magie? Sună interesant? Din păcate demo-ul se poate rula numai la rezoluţie mică...

Incoming

Când lansezi demo-ul ai impresia că vezi o "orgie grafică". Incoming împinge posibilităţile acceleratoarelor grafice la limita extremă.

Last Bronx - Sega PC

Un alt joc de lupte de la SEGA, de data aceasta însă fără suport 3D, care este un dezavantaj destul de mare în zilele noastre.

Longbow 2 - Jane's/EA

AH-64D Longbow 2 nu este un joc extrem de nou, însă fiecare maniac al simulatoarelor de acest gen va aprecia acest demo...

Nightmare Creatures - Kalisto

Un joc horror foarte reuşit în stilul Tomb Raider-ului (sau Resident Evil) care are un mare dezavantaj - acest joc se află pe piaţa americană de mai bine de o jumătate de an, despre piaţa europeană nu s-a auzit nici un cuvânt până acum.

Panzer Commander - SSI/Mindscape

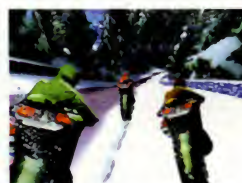
Un simulator de tanc unde ai ocazia să lupţi pentru toate statele care au jucat un rol important în cel de-al doilea război mondial.

Quake 2 - ID Soft/Activision

Un nou demo al celui mai bun joc quake vine ceva mai târziu, însă de data aceasta îl puteţi rula fără a fi nevoie să instalaţi protocolul de reţea. Conţine trei nivele single şi multiplayer.

Quest for Glory V - Sierra

Data de lansare al celui de-al cincilea episod din legendara serie este tot mai aproape. Acest demo este cel mai apropiat de versiunea finală. Vei vedea caractere care se generează, dialoguri şi chestii din-astea...



Redline Racer - Ubisoft/ABM Morava

Un simulator de motociclete realizat cu un engine grafic folosit şi în jocul SubCulture. Demo-ul permite rularea simulatorului pe un singur track, cu opţiunea între două bike-uri şi limită de timp de 15 minute.

Semper Fi - I-Magic

„*Semper Fi*“, motto-ul trupelor marine de elită în această strategie real-time.

Shanghai: Dynasty - Activision

O nouă parte a celebrelor jocuri Shangai.

SimSafari - Maxis/EA

De ce să nu-ţi faci propriul tău safari? Un alt joc „*sim*“ care va atrage în special jucătorii mai tineri.

Spec Ops - Zombie/BMG

Cam aşa arată războiul în realitate. Nu există cine ştie ce trupe, doar asalturi sofisticate cu doi soldaţi superantrenaţi. Dacă ştergeţi după instalare fişierul savegame.txt, puteţi juca şi cea de-a doua misiune.

Streets of simcity - Maxis/EA

În SimCopter puteaţi zbura numai deasupra oraşului realizat în SimCity, în Streets of SimCity conduci (şi tragi).

Swarm - Reflexive Ent.

Idee a clasicului joc shoot'em'up în stilul Stardust, cu o grafică îmbunătăţită.

Tomb Raider Gold



Noi nivele pentru Tomb Raider - Unfinished Business şi Shadows of the Cat. Dezarhivaţile în acelaşi director unde se află Tomb Raider-ul original, introduceţi CD-ul şi rulaţi Tombub.exe! Dezinstalarea nu este valabilă, nu de altceva dar ar şterge şi originalul...

Triple Play '99 - EA Spots

Un nou joc sport de la EA care este cel puţin la fel de bun şi de mare şi de... ca NHL '98 şi FIFA '98, în cazul în care eşti fan baseball.

Shareware-uri:

Auto-IP Publisher
Auto Manager 97
Beyond Compare
Bibliographica
Biochem 1.5
Chemie 1.0
Cinema 4D
CleanSweep Deluxe
COAST WebMaste
Comedy
CS-RCS
CT Swapper
CU-SeeMe
Databanka adres
Data Digger

Hotshots:

Alpha Centauri

Nu se ştie prea multe despre noul joc de la Sid Meyer. Ştiţi despre posibilităţile de terraformare şi echipare a unităţilor, că există mai multe posibilităţi de a câştiga (economic), că este bine de a învăţa de la decedatele Mind Worms (vă ajută să obţineţi puteri psionice)...

Apache Havoc

Un nou simulator de elicopter îşi va face aparaţia. Engine-ul grafic este conceput pentru zboruri low-level. V-aţi putea astfel ascunde în spatele unor clădiri! Plin de detalii este şi cockpit-ul. Vor exista şi peste 30 de unghiuri de vedere, condiţii meteorologice din cele mai variate şi bineînţeles noapte şi zi.

Ashgan

Silmarils lucrează la action-adventure-ul Ashgan. Într-o lume medievală, într-o grafică superbă, tu te numeşti Ashgan şi trebuie să călătoreşti prin mai mult de 30 de locaţii, să treci de diferite capcane şi în plus trebuie să înfrunţi mai bine de 60 de inamici.

C&C: Tiberian Sun

Noul joc de strategie real-time C&C aduce o mulţime de caracteristici noi. Noi unităţi, care se vor upgrada de la nivel la nivel. Veţi da ordine de pe orbită, vor exista modificări de zi şi noapte, teren interactiv (abilitatea de a distruge poduri şi fortăreţe) şi noi tipuri de misiuni.

Heretic II

Al doilea Heretic nu va fi ca doom-ul, ci va folosi un 3rd person view. Vei sări, vei înota şi te vei căţăra. Vei lupta cu arcul magic sau cu sceptre cu diferite puteri sau vei folosi vrăji variate (ex. Fireball).

Magic and Mayhem

Într-o mixtură interesantă dintre acţiune şi strategie, de la realizatorii X-Com-ului, vei ajunge într-o lume fantastică. Vei călători printr-o serie de regate, vei învăţa vrăji noi, vei înfrunta creaturi înfricoşătoare şi vei face faţă celor mai puternici monştrii...

Redline

Acţiune interesantă, unde alegi una din găşti şi vei porni la acţiune, cu gândul de a distruge totul. Dintr-un arsenal bogat va trebui să-ţi alegi armele necesare pentru vehicolul tău sau pentru tine...

Swords and Sorcery

Noul RPG va avea un mixaj unic dintre o luptă turn-based şi real-time. Cu ajutorul a şase personaje vei avea de căutat sabia magică, aceasta ajutându-te în lupta împotriva Lordului Morţii. Interesant este suprotul pentru plăcile 3D şi view-urile 1st person şi 3rd person.

Xenocracy

Luptă spaţială de la creatorii Terracide-ului care promite să fie mult mai bine realizat. Într-un viitor îndepărtat oamenii de pe diferite planete (şi alien-ii) luptă pentru preţiosul lycosite. Ca membru al UN-ului încerci să menţii conflictele în limite rezonabile.

X-Files

În X-Files: The Game joci rolul unui agent FBI cu misiunea de a-l găsi pe Mulder şi pe Scully. FMV-urile sunt înregistrate din diferite unghiuri (un motiv bun pentru şapte CD-uri). Restul este mai mult o aventură point-&-&-click prin care se urmăreşte colectarea de item-uri şi folosirea acestora şi dialoguri importante.

Themes:

Desktop Themes

Programe shareware, care sunt folosite de engine-ul nostru pentru instalare în cazul în care nu aveţi Microsoft Plus! Pack. Dacă vreţi să-l folosiţi, după un timp va trebui înregistrat... Atenţie, uneori va trebuie să modificaţi icon-urile de pe desktop manual!

Abe's Oddysee

O temă excelentă bazată pe jocul Oddworld: Abe's Odysee.

Age of Empires

Temă reuşită bazată pe jocul Age of Empires.

Dungeon Keeper

Temă bazată pe jocul Dungeon Keeper. Una dintre cele mai bune pe care le-am văzut - în special screensaver-ul este extrem de bine realizat.

Quake 2

Temă foarte reuşită bazată pe jocul Quake II.

Starcraft

Temă foarte bună bazată pe jocul StarCraft.

Monkey Island 3 #1

Temă foarte bună bazată pe jocul Curse of Monkey Island (cu diferite imagini de fundal). Conţine chiar şi imagini Startup/Shutdown - copiaţi manual fişierele LOGO.SYS, LOGOS.SYS şi LOGOW.SYS (din SCREENS) în C:\

Update-uri:

Blood 3Dfx Alpha
Carmaggedon 3Dfx Final
Civil War General 2 v1.3
Deadlock 2
Descent 2 Voodoo 2
Dungeon Keeper Direct3D
F1 Racing 3Dfx v1.08
Lords of Magic v2.0
Shadow of Empire v1.1
Wing Commander 5 Voodoo & Voodoo 2

Drivere:

DirectX 5.0

Bibliotecă necesară pentru a rula aproape toate jocurile de pe acest CD.

SciTech Display Doctor v6.51

Driver shareware VESA universal. Instalaţi-l dacă aveţi probleme cu grafica în cadrul jocurilor DOS (nu numai)!

3Dfx Voodoo Graphics Direct3D Drivers v2.15

Drivere Voodoo Graphics pentru Direct3D.

Glide v2.43

Bibliotecă Glide pentru cei care folosesc plăci grafice Voodoo Graphics şi Voodoo Rush.

Monster 3D v1.10

Cea mai nouă versiune de drivere pentru utilizatorii plăcilor grafice Diamond Monster 3D.

Filme:

Blues Brothers 2000

Blues Brothers 2000, o comedie cu ritm şi blues. Acest film este o sechelă a filmului din 1980 The Blues Brothers, realizat de John Landis.

F-16 Agressor - Virgin Interactiv

Un nou simulator de zbor al unuia dintre cele mai bune avioane construite vreodată - F16 Fighting Falcon - va ateriza pe calculatoarele gamerilor din întreaga lume în octombrie '98. Fiţi pregătiţi pentru o serie de misiuni deasupra Africii. Nu ezitaţi: o clipă de nesiguranţă poate fi fatală...



Diablo - Electronics Arts

Iată că Diablo există acum şi într-o versiune pentru playstation. Scenariul este aproximativ acelaşi ca în versiunea pentru PC. În plus, Diablo se poate juca simultan de doi gameri, fiecare dintre aceştia putând prelua rolul unuia din personajele jocului. Grafica şi animaţiile sunt mult mai bine definite şi realizate, fiind folosit în acest sens un engine ceva mai avansat decât cel existent în versiunile pentru PC. În joc veţi întâlni peste 100 de monştri, iar fiecare dintre cele 16 labirinturi sunt generate aleator de fiecare dată. Astfel, dacă jocul va fi reluat de la început, labirinturile vor avea o cu totul altă formă. Acest lucru poate asigura jocului o viaţă destul de îndelungată. În plus, există animaţii şi efecte 3D real-time care fac jocul mai dinamic şi mai agresiv.



Need for Speed III - Electronics Arts

Look at this! În curând pe calculatoarele noastre va rula cea de-a treia versiune a renumitei serii de simulatoare de curse. Bineînţeles că în această ultimă versiune vom avea de-a face cu o grafică *„super"*, cu o grămadă de track-uri noi, mult mai spectaculoase şi mai bine realizate şi, bineînţeles, vom avea ocazia să aruncăm o privire asupra superbelor maşini ale acestui sfârşit de mileniu. Cum ne-am obişnuit din celelalte jocuri Need for Speed, şi acesta va dispune de o muzică *„hard"* de cea mai bună calitate. Nu doar că străzile vor fi pline de maşini şi de oameni, dar pe ici pe colo va exista chiar şi câte un poliţist gata să-şi facă datoria. În plus, există un tutorial şi o opţiune de antrenament. Dacă este corect ceea ce se spune aici, gamerii vor avea posibilitatea să umble şi pe la setările maşinii. Ştiţi voi, aşa ca în Grand Prix 2,unde poţi seta echilibrul, forţa de frânare etc. De data aceasta se pare că vor exista şi umbre şi reflexii real-time. Una peste alta, se pare că Electronics Arts va *„arunca"* pe piaţă *„something beautifull and hot"*: Need For Speed III. Nu se ştie când îl vom putea admira din toate unghiurile.



Revenant - Eidos

Pe când o lume întreagă aşteaptă ca Eidos să lanseze Deathtrap Dungeon, iată că marea casă de jocuri anunţă - mai aşteptaţi un pic - acum lansăm un alt RPG 3D. Revenant este un produs mai mult în stilul lui Diablo, folosind un punct de vedere izoteric. Printre caracteristicile mai speciale se poate vedea o listă întreagă de inovaţii grafice (oare?), printre care se numără şi personaje 3D real-time, efecte speciale de lumină etc. Toate aceste lucruri care ţin de grafică au fost realizate de unul dintre cei care au participat la punerea în scenă a filmului SF „Alien". Povestea jocului este interesantă şi este destul de bine transpusă în joc. Diablo, după ce a dominat destul de mult lumea jocurilor de acest gen, capătă astfel concurenţi serioşi. Vom vedea dacă Revenant, anunţat pentru sfârşitul lui aprilie, va putea ajunge sau chiar întrece nivelul jocului Diablo. Oricum, se pare că Eidos are toate şansele de a lansa un produs mult mai dinamic şi mai bine realizat. Vom vedea dacă produsul final va fi atât de bine realizat pe cât lăudat.

Millennium Four: The Right - GT Interactive

5D Games a anunţat acum câteva luni jocul Millennium Four: The Right. Producătorii spun că acest joc va oferi cea mai mare lume 3D pe care aţi văzut-o până acum. Versiunea finală va fi o mixtură reuşită dintre un 1st person shoot 'em up şi un space combat. În plus, jocul permite conectarea prin Internet a peste 32 de utilizatori şi oferă din plin suport 3D. Millennium Four va avea o muzică compusă de pionierii industriei muzicale Front Line Assembly. Data de lansare este situată undeva la începutul lunii mai.



FLASH NEWS

Sony îşi face simţită şi mai mult prezenţa pe WEB

Sony Corporation din USA, deja prezentă pe INTERNET cu site-ul *Sony online gaming*, a anunţat formarea Sony Online Entertainment Inc. Această acţiune, spune Sony, va avea ca rezultat *„o atenţie deosebită faţă de jocurile online"* pe site-ul pentru Station.

Infogrames strikes again

Între timp, Infogrames a dat publicităţii o primă serie de imagini din noul car simulator pentru N64 - GT City Tour. Dacă ar fi să credem ceea ce spun producătorii, va îmbina elemente din Multi-Racing Championship(MRC) şi MRC2.

Electronic Arts înregistrează profituri de milioane

Informaţiile oferite de Access Media International, o firmă de analiză industrială cu sediul în New York, arată că Electronic Arts a ajuns în poziţia de lider al topului companiilor de entertainment software în anul 1997, prin atingerea cifrei de 848 milioane USD. Între 1996 şi 1997 atât Sony cât şi Nintendo au înregistrat o creştere a profiturilor cu 400%, Sony încheind anul cu 801 milioane USD, iar Nintendo din America cu 834 milioane USD.

Un nou patch

Bethesda Softworks tocmai a anunţat lansarea unui patch pentru Burnout. Sarcina patch-ului este de a accelera jocul pe Internet, el va permite jucătorilor să salveze timpii obţinuţi în curse şi poziţia în clasament într-un fişier text şi va elimina bug-uri presente în versiunea originală.

FLASH NEWS

Duke Nukem, din nou?

GT Interactive şi 3DRealms au pus la punct un proiect prin care speră atragerea unor noi valuri de fani. Jucătorii vor avea şansa câştigării unei haine de piele de tip Duke Nukem şi vor putea să-şi regăsească caracteristicile faciale în noul joc pentru Playstation *Duke Nukem: A Time to Kill*.

Ce mai e nou cu Half-Life

Mult aşteptatul joc care foloseşte engine-ul proiectat de Id pentru Quake a fost din nou amânat. Se pare însă că gamerii s-au obişnuit cu asemenea... surprize.

GT va distribui produsele Palladium

Nu doar Electronic Arts şi Activision sunt mari distribuitori care fac afaceri cu firme mici şi necunoscute. Acum şi *GT* intră în această serie, distribuind produsele firmei *Palladium* pe piaţa americană.

The Postman - acum şi first-person

Deşi nu a avut deloc succes la public, filmul *„The Postman"* (cu Kevin Costner) stă la baza noii producţii a celor de la *EZ Interactive*. Ei sunt convinşi că noul titlu se va bucura de un succes răsunător. Lansarea a fost anunţată pentru perioada sărbătorilor de Crăciun.

Avalanşă de noutăţi

Iată titlurile pentru SonyPlaystation care pur şi simplu au invadat piaţa: *Powerboat Racing* - VR Sports, *Judge Dread* - Activision, *Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2* - Midway, *Deathtrap Dungeon* - Eidos.

Battlestations - Electronics Arts

Battlestations for Playstation and Sega. Mda, păcat că un joc care promite foarte mult după părerea mea şi a altora, nu va exista şi într-o versiune pentru PC. Oricum, cei care dispun de Playstation sau Sega Megadrive vor avea plăcuta ocazie de a încerca ceva *„adevărat"*: acţiune şi strategie în peste 50 de misiuni în modul single player şi peste 26 de misiuni în modul multiplayer. Pentru ca atmosfera să fie mai dinamică au fost incluse 15 arme speciale printre care şi avioane F14, rachete teleghidate şi torpile. Toate misiunile sunt real-time şi sunt realizate bineînţeles într-o grafică 3D care foloseşte un engine din ultima generaţie. În plus, gamerul are posibilitatea de a alege dintre 30 de flote sau poate să şi-o creeze el singur în funcţie de preferinţe. La fiecare început de misiune îţi poţi alege din 8 modele de nave supraînarmate ceea ce consideri tu că ai nevoie pentru a duce la bun sfârşit această aventură. Printre altele se pare că acest joc este primul de acest gen pe console de tip Playstation sau Sega. Data de lansare nu este cunoscută!



Duel: The Mage Wars - Virgin Interactive

Cu mult timp în urmă, vrăjitorii studiau artele mortale ale magiei, pentru a obţine dominaţia asupra tărâmurilor fermecate. Acum va trebui să pătrundeţi în această lume sălbatică, în lupta disperată atât împotriva forţelor naturii cât şi a supranaturalului. Pregătiţi-vă pentru o experienţă impresionantă, un joc în care hoarde de creaturi dezlănţuite vor lupta până la moarte pentru victorie. Veţi fi stăpânitorii balanţei dintre Ordine şi Haos. Iar când veţi atinge puterea absoultă asupra magiei, veţi fi pregătiţi pentru înfruntarea finală cu Overlords, stăpânii tărâmurilor mistice. Cei care vă oferă şansa acestei aventuri sunt creatorii seriei X-Com (şi asta spune deja destul). Veţi putea folosi *„serviciile"* a 20 de creaturi, veţi crea peste 30 de vrăji. Va exista şi posibilitatea de a deforma sau chiar provoca distrugeri terenului 3D. 30 de regiuni aşteaptă să fie cucerite, unele aflându-se în regiunile celtică, greacă sau medievală. Lansarea este pregătită pentru octombrie '98.



Dawn of War - Virgin Interactive

O lume primitivă este gata să absoarbă noi fani dintre adepţii strategiei real-time. Trei specii - Cro Magnon, Neanderthal sau Saurian - luptă pentru supravieţuire. Va trebui asigurată supravieţuirea speciei alese, ceea ce implică protejarea supuşilor de forţele extincţiei pe măsură ce sunt adunate resursele necesare dezvoltării tribului. În final, războiul va fi singura soluţie: inamicii vor trebui şterşi din abia scrisele file ale preistoriei. Cercetarea va fi, de asemenea, crucială. Veţi avea la dispoziţie şi o gamă variată de vrăji. Terenul va fi full 3D, alterabil, climatul va varia, iar primitivii locuitori ai Terrei vor trebui să înfrunte grupuri întregi de T-Rex, Pterodactyli şi Raptori. Astfel, jocul promite să fie dinamic şi realizat după cele mai noi standarde. Chiar dacă piaţa este pur şi simplu invadată de astfel de jocuri, iată că ideile noi sunt binevenite.



GXTV - Samsung

Iată că de la Samsung a venit o iniţiativă mai puţin obişnuită: realizarea unui televizor care să suporte toate tipurile de console şi, în plus, să confere jocurilor o natură deosebită. GXTV este dotat cu un sistem avansat de redare a sunetului şi nu în ultimul rând s-a urmărit realizarea unei reprezentări grafice cât mai performante. Bineînţeles că sunetul este stereo având numeroase posibilităţi de reglare. Nu lipseşte nici subwoofer-ul care dă sunetului o dinamicitate mai mare. Ecranul este realizat după standardele din ultima generaţie având o emisie scăzută de radiaţii.



Aparatul are un design reuşit, făcându-l astfel deosebit de atractiv. Din păcate nu putem spune acelaşi lucru şi despre preţ: acesta se ridică foarte sus, fiind practic un vis pentru mulţi dintre noi.

Mad Max
- Electronics Arts



EA promite lansarea unui Mad Max 'em up. Într-o lume post apocaliptică, unde benzina şi energia sunt lucrurile în jurul cărora se învârte totul Mad Max e pus pe fapte bune şi începe să taie în stânga şi-n dreapta... mă rog, în orice seamănă a inamic. Mad Max va avea şi o opţiune multiplayer care va permite conectarea a 16 utilizatori. În plus, acesta va oferi suport 3D. Grafica nu aduce nimic nou, însă tinde să fie bine realizată. Data de lansare nu este cunoscută, în cel mai fericit caz acest joc urmând să fie lansat pe la mijlocul acestei veri.

Recoil
- Virgin Interactive

Viitorul apare din nou sub deja banala lui formă postapocaliptică. Se pare că tehnologia a scăpat de sub control şi cele mai sinistre forţe au preluat controlul asupra computerelor care controlează absolut toate sistemele, inclusiv pe cel militar. Aici intraţi voi pe scenă. Rebelii au nevoie de tine (oare când nu au?) pentru a conduce o capodoperă tehnologică denumită Battle Force Tank (BFT), singura armă de distrugere în masă care a putut fi salvată de dominaţia inteligenţei artificiale. Folosiţi această formidabilă maşină de război în mod strategic şi s-ar putea să reuşiţi să deconectaţi întregul sistem tehnologic şi să salvaţi astfel planeta. În cazul în care nu veţi reuşi vă veţi convinge, în modul cel mai neplăcut cu putinţă, că „*îmbunătăţirea nivelului de trai cu ajutorul tehnologiei*" este doar o utopie (august '98).



Birth Of The Federation
- Microprose

La ora actuală Microprose munceşte din greu pentru a realiza la un nou joc strategic care se petrece în universul Star Trek: The Next Generation şi care va permite gamerului să preia controlul asupra unei alianţe Star Trek majore. Acţiunea se va concentra asupra managementului de resurse, război şi diplomaţie şi, în funcţie de alianţa pe care o va alege gamerul, va avea diferite abilităţi, puteri şi slăbiciuni. La fel ca jocul de la Luca's Arts, Star Wars - Supremacy, Birth Of The Federation are un potenţial extrem de ridicat, dar ar putea avea de suferit de pe urma acţiunii ceva mai complicate. Birth Of The Federation va putea fi jucat şi pe Internet şi va avea cu siguranţă un mare succes în rândul fanilor Star Trek. Data de lansare nu este încă cunoscută. Oricum, jocul este aşteptat cu nerăbdare cam de marea majoritate a gamerilor cărora le plac jocurile de acest gen.

Activision la lucru sau ce mai e nou în lumea RPG-urilor

Activision pregăteşte două noi RPG-uri. Primul este intitulat *Legend of the Five Rings* şi preia idei din jocul de cărţi creat de Wizards of the Coast, producătorii lui Magic: The Gathering. Acest nou produs aduce un inedit suflu dinspre mitologia japoneză, jucătorii având la dispoziţie magie (I would have never guessed) şi arte marţiale pentru a duce la bun sfârşit quest-ul pentru găsirea părţilor unui artefact sacru. Celălalt titlu „*in development*" este *Third World*, un RPG a cărui acţiune are loc într-o eră post-apocaliptică, mai precis în cel de-al 33-lea secol d.H. În locul obişnuiţilor pitici şi spiriduşi, jucătorul va fi însoţit de war droids, aliens, cyborgs, mutanţi şi oameni. Pretty cool, isn't it?

Midway anunţă MK4 pentru Playstation

Renumita firmă a prezentat de curând versiunea de Playstation a unuia dintre jocurile care s-au bucurat de un real succes pe N64: *Mortal Kombat 4*. Cele mai multe dintre efecte au fost incluse în joc, cu un frame rate de 30fps. Problemele cu adevărat serioase apar în clipa în care pe ecran se află *Sub-Zero* şi *Raiden*, aceşti doi luptători având ataşate o mulţime de efecte de iluminare şi fum care cauzează încetiniri ale sistemului. *Midway* promite o creştere a numărului de cadre pe secundă la 60.

FLASH NEWS

Crystal afişează un nou titlu: Kain II

Jocul aduce un nou standard în ceea ce priveşte consolele, folosind o versiune îmbunătăţită a engine-ului..

Unholy War

Un alt joc din partea firmei Crystal Dynamics, care va fi accesibil la sfârşitul anului, este Unholy War. Variaţiune pe tema *tactical RPG-ului*, asemănător cu Final Fantasy tactics şi Star Control, Unholy War este un impresionant joc 3D de acţiune/strategie, pregătit pentru a invada consolele de pe întreg mapamondul în ultimul trimestru al anului 1998.

Origin declară „All systems go"

Zvonuri sumbre au apărut cu privire la Origin: există posibilitatea unei destrămări complete a echipei şi a ieşirii de pe piaţă a firmei.
La ora actuală, unul dintre proiectele cele mai atractive ale companiei este Privateer 3, la care se lucrează din plin. Deoarece Privateer 3 nu a fost încă anunţat oficial, Origin poate altera substanţial conţinutul jocului - ceea ce se ştie astăzi despre Privateer 3 mâine poate avea cu totul altă formă. Privateer 3 este programat pentru lansare în 1999 cel mai curând.

Bill Gates ameninţă

După recentul succes pe PC cu *Age of the Empires*, Microsoft intenţionează să atace în forţă şi piaţa consolelor. Gates consideră că a venit momentul unei mişcări de amploare ca urmare a nesiguranţei de care a dat dovadă Sony în ultima vreme. Cel mai bun câştigă!



Dune 2000

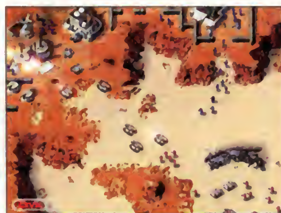
Vă amintiți de bunicul jocurilor de strategie real time? Ei bine, nepotul lui vine în forță să răstoarne lumea jocurilor.

Surpriza anului 1998 ar putea fi continuarea lui Dune 2, cel mai jucat joc de strategie, de altfel primul joc de strategie real-time. Westwood a făcut valuri în presă cu anunțarea acestui eveniment.

Dune 2000 este evident urmașul faimosului Dune 2: The Building of a Dinasty. Grafica noului joc a fost îmbunătățită și adusă la o rezoluție mai bună; acum scurte filme video între misiuni vă vor conduce prin misiuni exact ca cele din Command and Conquer. Confruntări multi-player pe Internet vor fi acum posibile, permițând admiratorilor de Dune să se lupte între ei pentru prima dată. Toate unitățile vechi vor reveni pe scenă într-o formă nouă, dar vor fi și noi surprize. Gamerii se pot aștepta să conducă trupele de elită ale Împăratului (sardaukar-ii), trupele alcătuite din nativii planetei Dune (fremen-ii), ornithopter-ele, tancurile sonice și multe altele. Toate vă așteptă cumințele pe hard-urile celor de la Westwood, și în curând vor face primul lor pas pe piață, ca în cele din urmă să ajungă sub mouse-ul vostru.


Ideile lui Frank Herbert în format „Red Alert" ...

Acțiunea jocului este bazată pe romanul omonim al lui Frank Herbert. Deșertul constituie singurul mediu de luptă. Această lume aridă este renumită în întreaga galaxie pentru minele sale de spice, o resursă valoroasă. Spice-ul este substanța care îi ajută foarte mult pe cei ce călătoresc prin spațiu, având însușirea de a prelungi viața. Această mirodenie se găsește *numai* pe planeta Dune – de aici și conflictul dintre cele trei case (Atreides, Ordos și Harkonen) pentru supremația pe planetă și, deci, controlul asupra spice-ului.


Dune 2000. un exemplu de ... veritabilă evoluție.

Ce este nou și ce este vechi, dar îmbunătățit

Brett Spery de la Westwood afirmă: *„Dune 2 este încă foarte căutat de fanii noștri. Ne-am decis să îmbunătățim clasicul și să dăm fanilor Dune, pentru prima oară, experiența de a se lupta în rețea head-to-head. În același timp oferim jucătorilor care sunt noi în acest univers șansa de a se alătura fanilor Dune de pretutindeni."*


Pe Dune, ornithopterele sunt adevărați stăpâni ai cerului ...

Tot **Bret Sperry** mai afirmă că *„Romanul lui Frank Herbert a constituit principala sa sursă de inspirație. Este o lume exotică plină de intrigi politice și pericole ascunse, o lume fascinantă pentru un joc, iar acum cu acest nou Dune, devine din nou distractiv să iei frâurile războiului în propriile tale mâini."*

Dune 2000 este un joc ce presupune un conducător plin de abilități militare și tactice pentru a câștiga întrecerea lansată de Împărat: să fii primul care strânge cel mai mult spice și ia controlul planetei Dune.

Trei Case au venit pe Dune pentru a încerca să preia controlul


Dragoste și război pe o planetă deșertică: Pretty romantic, isn't it?

planetei: onorabila Casă Atreides, viclena Casă Ordos şi distrugătoarea Casă Harkonnen.

Oricare Casă alegeţi spre a conduce, luaţi în calcul faptul că balanţul dintre putere şi eficienţă vă vor duce la victorie. Cântăriţi bine lovituri care să oprească producţia de spice a inamicilor, în timp ce vă apăraţi împotriva atacurilor. Dar fiţi atenţi, neîmblânzitul deşert în sine are provocări mult mai periculoase decât cele ale inamicilor. Viermi imenşi de nisip pot devora o armată întreagă fără nici un avertisment, lacomii negustori ai C.H.O.A.M.-ului pot pune la cale să vă întrerupă producţia de spice, iar înşelătorul Împărat s-ar putea să acorde ajutor unei Case inamice. Cam neplăcut ...

Casele ce se vor lupta pentru Dune

Casa Atreides se caracterizează prin corectitudine, ei fiind mai mult administratori. Am putea spune că ei constituie *„the good guys"*. Oamenii lor sunt loiali, muncitori şi paşnici. Inteligenţi şi nobili, conducătorii Casei Atreides atrag de partea lor toţi oamenii paşnici. Soldaţii sunt devotaţi datoriei lor. Rapoartele recente arată că toţi soldaţii şi toate clădirile sunt în stare operaţională şi gata de acţiune.

Sursele noastre dezvăluie că mentatul lor este Cyril şi că, după cum era de aşteptat, Atreides n-a atacat nici o altă Casă până la data actuală, cu toate că s-au apărat foarte bine împotriva unei serii de încercări de sabotare, raiduri şi alte largi atacuri. Casa Atreides a încercat rezolvarea conflictului prin diplomaţie, dar cu siguramţă nu acesta va fi modul în care conflictul se va sfârşi.

Casa Ordos reprezintă un cartel de familii bogate, aduse la un loc de dorinţa lor de securitate. Ei par să nu aibă mustrări de conştiinţă şi au luat un avans prin actele de terorism şi prin sabotaje. Istoria Casei Ordos este plină de manipulări, viclenii şi minciuni. Mentatul lor este Ammon şi se ocupă de operaţiunile de pe Dune.

Casa Harkonnen este cea mai sălbatică Casă din Univers. Istoria lor conţine o lungă listă de violenţe pentru a-şi atinge scopurile. Dacă un subordonat îşi omoară superiorul şi-i ia poziţia el va fi recunoscut şi respectat. Acţiunile lor militare se schimbă mereu şi sunt foarte greu de anihilat. Radnor este mentatul care se va oupa de luptele de pe Dune. Radnor a ajuns în această poziţie după ce l-a asasinat pe învăţătorul său, mentatul Marko. Harkonnen-ii nu par să urmărească minarea spice-ului, ci doar distrugerea (totală sau parţială) a celorlalte Case.



▲ **Ce poate fi mai rău: înfrângerea sau confruntarea cu un asemenea ofiţer?**



▲ **SPICE - „THE FINAL FRONTIER"**

Noile opţiuni şi avantaje ale jocului

Dune 2000 e progamat să apară în primăvara acestui an. Iată opţiunile ce se anunţă pentru joc: posibilitatea de a juca în reţea (LAN - local area network), dar şi pe Internet. Interfaţa jocului va fi şi ea una nouă. Grafica se va schimba, va fi pe 16 biţi sau 8 (pentru un joc mai rapid). Unităţile vor fi cele vechi, deja binecunoscute, dar vor îmbrăca o haină nouă (aici trebuie spus că o să apară şi ingineri). Toate misiunile au fost refăcute şi au o nouă poveste de fundal. Aceste poveşti vor fi însoţite de filme. Misiunile includ: mercenari, traficanţi şi fremeni (care vor lua partea Atreides-ilor, probabil). Efecte vizuale superbe, fum translucid, se vor putea vedea urmele rachetelor. Se pot forma armate, radarul va detecta şi avioanele, se vor putea cere şi semne *„de ecran"* pentru a putea sări de la o luptă la alta instantaneu.

Cam asta se aşteaptă

Acum va rămâne de văzut şi de aşteptat până când se va lansa jocul ca să putem pune mânuţele pe el şi să-l butonăm până ne vine rău. După ce ne vine rău să scriem şi un preview ca s-o lăsăm mai jos cu laudele şi să criticăm promisiunile care nu au fost ţinute (dacă nu au fost ţinute).

Sergio



◀ **Seceta provoacă furie ... furia provoacă război ... războiul provoacă moarte. Vă mai place Dune?**

Un cort *„ultimul tip"*. Ce-ţi poţi dori mai mult? ▼



Producător: Westwood Studios
Distribuitor: Westwood Studios
Adresă WEB: www.westwood.com
Data lansării: primăvara 1998

EverQuest



Jocul jocurilor sau doar un vis? Fiți gata să intrați într-o lume imensă. Imensă...hmm...puțin spus.

Bine ați venit în EverQuest, un adevărat joc RPG, 3D, plin de fantezie și cu opțiuni de multiplayer de-a dreptul uimitoare! Ce ați zice de nici mai mult nici mai puțin de 1000 de jucători? Vă cam sperie, nu? Așa este cu lucrurile noi!

Pregătiți-vă să intrați într-un mediu virtual imens - o lume întreagă cu speciile sale diverse, sisteme economice, alianțe, politică. Vă puteți alege personajul dintr-o varietate de rase și clase, și vă puteți începe aventura în oricare dintre orașele de pe câteva continente, pe care va trebui să le explorați. De acolo, echipați-vă pentru aventura vieții voastre: căutați aliați, adunați cunoștințe și îndreaptați-vă spre o lume bogată în catacombe, turnuri, cripte, mănăstiri ale Răului, teritorii și realități dincolo de imaginație. Deprindeți abilități (skills), câștigați experiență, găsiți comori și echipament, întâlniți prieteni și confruntați-vă cu dușmani. Nu-i de ajuns? Se pare că nu este tot, deci ce mai vine...?

Mai avem de explicat jocul, oameni buni, jocul.

O multitudine de aventuri și misiuni vă așteptă, dar voi vă alegeți rolul, voi vă scrieți destinul. Fie că sunteți un cavaler nobil, un elf mic și vicios, un pitic lacom, sau orice altceva vreți nu uitați un singur lucru:

Sunteți într-o nouă lume a fanteziilor

Un RPG făcut din temelii să fie un joc online imens. Lumea lui EverQuest a fost creată să suporte până la 1000 (!!!) de jucători per server. Jucătorii pot alege personajul dorit din 12 rase și 14 clase, incluzând: pitici, ogres, trolls, arcași și vrăjitori. Va trebui să deprindeți (sâc!) peste 40 de abilități (skills) diferite, veți avea mii de obiecte de câștigat și adunat, incluzând artifacts cu puteri miraculoase.



Încă doi, trei „*micuți*"ca el și cred că pot spune că s-a zis cu specia umană (în joc bineînțeles).

Cinci continente vă așteaptă să le explorați, și acestea pe lângă alte planuri și dimensiuni diferite. Va fi posibil să vă aventurați într-o astfel de lume și singuri dar este recomandabil să vă adunați prietenii și să faceți o echipă pentru a duce la bun sfârșit o anume misiune. Fiecare clasă și specie are avantajele și dezavantajele ei, iar grupurile mai puternice vor lucra ca o echipă. Vă așteaptă sute de magii, zeci de arme, dintre care unele magice. Player killing (PK) este configurabil, astfel încât cei răi pot să se omoare între ei după cum vor, iar cei care sunt mai pașnici (cu PK off) vor fi imuni.



Vai darling, ce romantic ... noi doi sub clar de lună. Poftim un pahar de șampanie. Vai ai murit... ce păcat, era otravă! Happens...

EverQuest e un mediu 3D cu diverse perspective vizuale ale acțiunii. Veți putea trece de la first person la una din pozițiile bird eye view pentru a



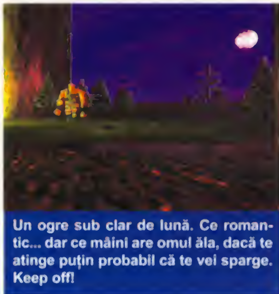
Tocmai ieșit de la bar, X, se îndreaptă pe drumurile întortochiate ale orașului minunându-se la țiglele bitmap ce lasă să cadă umbre.



Unul din barurile în care vă veți îneca necazurile. Nu garantez că o doză prea mare de alcool nu vă va dăuna. So, watch it!

facilita lupta. Grafică superbă SVGA (640x480), peisaje color la 16 bits, cu zone de aventură incluzând catacombe, tundra arctică, deşerturi vaste şi chiar medii complet subacvatice. Personajele sunt toate poligonale, deci 3D.

EverQuest s-ar putea numi pe bună dreptate un MUD (Multi-user, Dungeons/Dimenssions) cu grafică. Ce este de fapt un MUD? Este un joc bazat pe text, unde practic nu există nici un fel de imagini, ci doar o poveste scrisă, în care jucătorii scriu, la rândul lor, destinul unui



Un ogre sub clar de lună. Ce romantic... dar ce mâini are omul ăla, dacă te atinge puţin probabil că te vei sparge. Keep off!

erou. Când veţi juca EQ prima dată, veţi crea un personaj la alegere din cele 12 rase, 14 clase, de sex feminin sau masculin, şi veţi avea şi ocazia de a modifica după voie atributele personajului (anume cât de puternic sunteţi sau cât de deştept sunteţi). Apoi veţi plonja alături de el într-o lume virtuală în care puteţi face ce vreţi. Vă definiţi rolul pe care-l vreţi în funcţie de cât de bine jucaţi.

Lumea EQ este una de fantezie, o lume a magiilor şi a dragonilor, a



Un astfel de peisaj trebuie să recunoaştem că nu mai întâlnim atât de des în alte jocuri, decât în poze. Acum vei avea ocazia să te plimbi în altfel de medii minunate.

marilor vrăjitori şi a înfricoşătoarelor hoarde de orci, o lume în care puteţi duce la capăt oricare misiune ce vă apare în cale, şi asta numai dacă vor ai voştri muşchi. Aţi putea alege să fiţi un negustor care scoate profit din vânzările de obiecte dintr-un oraş în altul sau un luptător înclinat numai pe distrugere. Echipa de la Sony Interactive Studios America (SISA) a creat practic mediul înconjurător, iar noi, gamerii, îl populăm şi îl modelăm aşa cum vrem noi.

Cine şi de ce a conceput EverQuest? Alte detalii?

Echipa care a realizat acest joc (şi care promite tot ce a fost descris mai sus şi va fi enumerat mai jos şi va fi prezentat în poze şi va fi... somebody stop me!) este o parte din SISA, este aceeaşi echipă care a mai lansat hit-urile Rally Cross şi NFL Gameday '97. *„Am luat lumea consolelor pe neaşteptate şi am produs schimbări majore, acum ne îndreptăm privirile spre jocurile online. Tanarus, a fost primul de acest gen şi a fost deja lansat, se găseşte pe piaţă. Este un simulator de tanc futurist, it's hot!.“* EverQuest după ce va fi lansat, va fi în continuare în modificări, se vor face add-on-uri, noi quest-uri speciale pentru cei care formează echipa cea mai activă, vor fi creaţi noi monştrii, noi teritorii şi noi oraşe.

Transportul în joc va fi şi el diversificat, ne promite SISA, veţi avea la dispoziţie bărci, vrăji de teleportare şi poate chiar cai.

Luptele vor fi real time dar nu va conta cât de repede puteţi să distrugeţi mouse-ul butonând. Armele vor avea o anumită viteză la care puteţi *„trage“*.

De-a lungul jocului se va pune şi întrebarea: *„Who turned off the sun?“* căci va fi o perioadă când va răsări luna şi veţi avea mare nevoie de infravision ca să vedeţi prin beznă.

În joc vă veţi confrunta şi cu probleme de economie. Astfel, la unele magazine preţurile vor creşte sau vor scădea în funcţie de cerere şi ofertă.

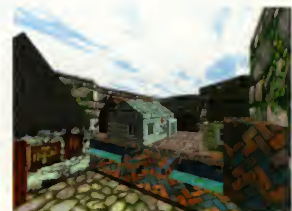
Natura va avea şi ea un rol important în joc: va ploua, va fi ceaţă, vânt, ninsoare, toate acestea afectând jocul prin reducerea vizibilităţii sau prin apariţia unor trasee alunecoase: bălţi etc.



Bine aţi venit în minunata lume EverQuest. Acesta este magazinul unui hoţ. Cu ce vă poate ajuta? Just name it!



O zonă de avetură (adventure zone). Aici vă veţi juca de-a nemuritorul luând capetele adversarilor. There can be only one!



Oraşele arată super, parcă tocmai au fost scoase dintr-o poveste. Va fi o plăcere să umbli pe aici.

Personajele se vor plimba prin aproximativ 6-12 orașe, 20 de zone de aventură (adventure zones). Orașele s-ar putea chiar închide în timpul nopții. Dar cum ar putea porțile unui oraș să țină afară un rogue (care la urma urmelor are toate uneltele necesare pentru a-și face drum până înăuntrul orașului).

După lansarea jocului se va continua lucrul la extinderea teritoriilor lumii Norrath. Personajele vor avea chiar și o religie și diferiți zei, dar nu s-a decis dacă acestea vor afecta într-un anume fel jocul.



Intrarea în castel. O poartă maiestoasă vă desparte de un oraș. Nu întârziați prea mult seara că s-ar putea să rămâneți afară

Povestea este vastă, dar totodată sumară, deoarece va fi realizată în fapt chiar de jucători prin acțiunile lor.

Personajele sunt capabile de orice. Sunt în stare să ucidă pe la spate (dirty little cheater) sau să jefuiască la drumul mare. Dar, totodată, trebuie să luați în calcul că și de această dată rămâne valabil proverbul: după faptă și răsplată.



Un templu închinat unui zeu. Arată cam ciudat, parcă e o bandă rulantă cu un covor albastru. Câtă comoditate!

Astfel, orice act de vandalism, orice crimă făcută pe teritoriul unui oraș sau într-o zonă civilizată se va pedepsi prin închisoare. (Ironia soartei! Nici aici nu scăpăm de obligativitatea bunelor maniere.) Tot în oraș, pentru a vă proteja obiectele colecționate, veți putea beneficia de un seif. Cât de *„safe"* va fi acesta rămâne de văzut.

La alegere, puteți fi fierari într-un oraș și puteți avea chiar și un magazin.

Dacă vă adunați mai mulți la un loc, puteți pune bazele unei bresle care vă va permite accesul la cumpărarea unei clădiri sau a unui anume logo.

Jucătorii care vor alege să acționeze ca non-PK, vor fi imuni la atacurile altora și nu vor putea lovi decât monștrii și NPC-ii, adică jucătorii puși la dispoziție de calculator. Ei vor lupta cu alți non-PK în niște arene amenajate, dar până la un anumit punct, căci nu se vor putea omorî. În schimb, loviturile vor putea provoca stări de inconștiență – o bună ocazie pentru adversari de a jefui ca în codru (se poartă!).

Ce-ar mai fi de spus

Ar mai fi de spus că un astfel de joc e pretențios (nu poți juca la voia întâmplării pe orice calculator îți pică în mână), iar minimul de cerințe s-ar putea stabili undeva pe la un Pentium MMX la 166Mhz cu 32 Mb RAM și va rula sub Windows '95. Programatorii din echipa de la SISA recomandă și un card video 3DFx, cel puțin la fel de rapid ca cel Voodoo. Aceste cerințe se pot modifica și ele în funcție de noutățile ce s-ar putea ivi (evident, nu foarte îmbucurător). Cu siguranță, aceasta va constitui o lovitură sub centură dată gamerului român. SISA mai anunță că în curând se va începe selectarea a 250 de gameri de RPG-uri care vor fi beta-testeri.

Jocul, în general, amintește de Prey, The Ream și Ultima Online. Rămâne de văzut însă care lume ne va plăcea mai mult de acum încolo: cea virtuală sau cea reală și cât timp ne va răpi un astfel de joc din timpul nostru liber și din nota de plată pentru telefon. Acest game va fi o bornă kilometrică în lumea jocurilor sau poate deveni cea mai mare dezamăgire din istorie.

Vom trăi și vom vedea.

Sergio

Ce bine trebuie să te simți când hoinărești prin imensele păduri de sequoia, iar brazii... pe ăla îl iau eu de Crăciun. OK?





Vai nenea ce barbă aveți și ce mușchi. Ce ziceți facem o coaliție și s-o omorâm pe tanti vârcoiac de acolo? Cum? E cu dumneavoastră? Mă scuzați...

Producător: Sony Interactive Studios America (SISA)
Distribuitor: SISA
Adresă WEB: www.everquest.com
Data lansării: unknown ... yet

Plane Crazy

Se găseşte pe: LEVEL CD Martie/98



▲ Cui nu i-ar plăcea să facă un mic zbor de noapte printre clădirile unui astfel de oraş.

Căutaţi un joc arcade racing ceva mai diferit? Atunci aruncaţi o privire asupra jocului produs de Inner Workings.

Ce ştiţi despre prietenii noştri scoţieni? Să vă dau câteva informaţii - sunt prietenoşi, beau o grămadă de alcool şi sunt unii dintre cei mai buni dezvoltatori de soft de divertisment situaţi lângă Anglia.

What's the diference?

Simulatoare de curse arcade 3D s-au tot văzut. Plane Crazy însă diferă prin ceva esenţial: cursele se dau între avioane. Ideea vine de la cursele de avioane radioghidate. Această idee transpusă în practică are un impact interesant asupra gamerilor. Altfel decât în cadrul jocurilor arcade actuale, aici ai ocazia de intra în pielea unui pilot de avioane de acrobaţie care trebuie să se întreacă pe diferite circuite cu alţi piloţi dornici de succes.



◀ După cum se poate observa din imagine, elementele sunt destul de clar conturate.

Nu prea ai altceva de făcut decât să mergi cât de repede poţi şi în acelaşi timp să caşti ochii la podurile, trenurile sau diferitele obstacole care apar pe parcurs. Să te zdrobeşti de peretele unui canion nu este deloc aşa de neplăcut, mai ales când ai ocazia de a admira o explozie de toată frumuseţea. Aşa că, don't worry, be happy... că toată atmosfera jocului este însoţită de elemente spectaculoase şi care mai de care mai haioase.

În plus, gamerul mai trebuie să fie dotat şi cu ceva spirit strategic. Nu numai că trebuie să treci linia de sosire primul, dar,în funcţie de punctele pe care le obţii, la fiecare cursă ai ocazia de a-ţi dota avionul cu un motor mai puternic sau să-i schimbi diferite piese, astfel încât acesta să fie mai rapid şi în acelaşi timp mai uşor de utilizat. Upgrade-ul avionului se face în Machine Shop. Un loc în care mai ai timp de respirat.

În total există cinci curse fiecare dintre acestea desfăşurându-se pe cinci teritorii diferite: Desert, Canions, Harbour, Uptown şi Island. Fiecare dintre acestea sunt destul de bine realizate, existând reflexii, umbre real-time, sunete şi obiecte clar şi bine conturate.



Nu prea-i indicat să mergi doar la câţiva metri de suprafaţa apei. Nu de altceva da' avioanele astea nu prea se-mpacă cu apa! ▶

O idee bună, dar...

Peste tot în joc există animaţii foarte bine realizate precum şi efecte ca cel de ceaţă, ploaie, ninsoare etc. Poate că ar mai fi trebuit lucrat la deservire şi n-ar fi stricat să existe poate un tutorial în care pilotul începător să înveţe să manevreze cum trebuie aparatul de zbor. Este destul de dificil la început să faci faţă celorlalţi concurenţi, mai ales că aceştia ştiu exact care traiectorie este cea mai bună. Adesea nu prea ştii ce viteză trebuie să ai pentru a intra într-o curbă. Astfel încât, ori te zdrobeşti de peretele canionului, ori mergi ca melcul şi pierzi urma celorlalţi concurenţi. Chiar dacă la prima privire Plane Crazy pare simplu, odată ce intri un pic mai adânc în joc o să descoperi că îţi trebuie vreo câteva ore bune de zbor până să reuşeşti să zbori bine. Este enervant de asemenea şi faptul că toate cursele se desfăşoară contratimp. Checkpoint-urile, chiar dacă sunt destul de bine plasate, la intervale acceptabile, sunt amplasate în cele mai greu accesibile locuri, ceea ce te face să-ţi cam piară cheful de a-l juca în disperare.



Peisajul te cam derutează! Nu prea ştii încotro s-o apuci. ▶



Se pare că şi-au propus toţi să mă lase în urmă de tot!

Una peste alta, jocul e asemănător cu Wipeout. Ca şi în acest joc, diversele obstacole, care se întâlnesc cam peste tot în joc, pot fi distruse cu ajutorul unor tunuri sonice. În Wipeout existau lasere şi alte minuni de genul ăsta.

Oricum, chiar dacă jocul nu va avea un răsunet atât de mare pe cât se aşteaptă producătorii, cel puţin iată că fanii simulatoarelor de curse arcade 3D au ocazia de a juca şi altceva decât cursele de maşini banale şi, de ce nu, plictisitoare la un moment dat.

Mr. President

Nota LEVEL

Producător: Inner Workings
Distribuitor: Europress
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95
Data de lansare: Aprilie '98

Montezuma's Return

Se găseşte pe: LEVEL CD Martie/98

Max Montezuma se întoarce! După mai mult de un an Utopia Technologies apare din nou pe scena jocurilor. Tomb Raider şi Turok capătă concurenţi din partea unui remake al anilor '80.

n anul 1984 apărea un joc pe 8 biţi cu numele Montezuma's Revenge. Acesta s-a vândut la vremea respectivă în peste 600000 de exemplare. Acum, după 14 ani, Utopia Tech., producătorul jocului original revine cu o sechelă care tinde să concureze cu action-3D-urile aflate în vogă la ora actuală, printre acestea numărându-se Tomb Raider, Mario 64 şi Turok: Dinosaur Hunter.

Montezuma's Return este un first person-action game, însă aici rolul cel mai important este nu de a distruge tot ce mişcă, ci mai degrabă de a soluţiona misterele ce înconjoară lumea mistică în care pătrunzi.



Fioros şi hidos iese din foc paznicul comorii... Dificil de distrus şi plăcut de privit!

O istorie de sute de ani

Anul 1384. Războiul aztec este aproape de sfârşit. Armata regelui Montezuma a fost învinsă, iar imperiul a fost distrus. Montezuma şi-a ascuns întreaga comoară adânc în apropierea Marelui Templu aztec. Disperat fiind, regele a dat poruncă celor mai fideli sfetnici ai lui de a crea un labirint înţesat de capcane în care să fie ascunsă comoara. Din acea zi, şi la sute de ani după ce acest labirint a fost creat, fiecare muritor care a pus piciorul în acel loc şi-a găsit sfârşitul într-un mod mai groaznic decât vă puteţi închipui. Chiar şi sufletul acestora a fost îngropat între zidurile templului pentru veşnicie.

Oamenii regelui erau puternici, dar nu puteau face faţă armatelor inamice. De aceea, regele Montezuma şi puţinii oameni care au mai rămas în viaţă şi-au abandonat ţara şi de atunci nimeni nu a mai auzit nimic despre azteci sau civilizaţia lor.

De-a lungul anilor, mulţi au auzit despre legenda comorii regelui Montezuma. Şi mulţi au fost aceia care au pierit încercând să afle unde se pot ascunde nepreţuitele comori. Totuşi, în anul 1932 un aristocrat pe nume Horace Armstrong Green a adunat o grupă de 12 mercenari într-o expediţie prin care intenţiona să dea de urma legendei. Horace a fost singurul din cei 13 care s-a mai întors din expediţie, însă acesta era de nerecunoscut. Aceia care l-au cunoscut pe Horace au spus că acesta şi-a petrecut ultimele zile din viaţă vorbind despre zombi, extratereştri şi capcane mortale care au adus moartea asupra celor 12 compatrioţi ai săi.

Horace nu a mai trăit decât 3 săptămâni de la întoarcerea lui. La autopsie s-a tras concluzia că moartea a survenit în urma unei infecţii la creier extrem de rare, provocată de paraziţi nemaiîntâlniţi până atunci.



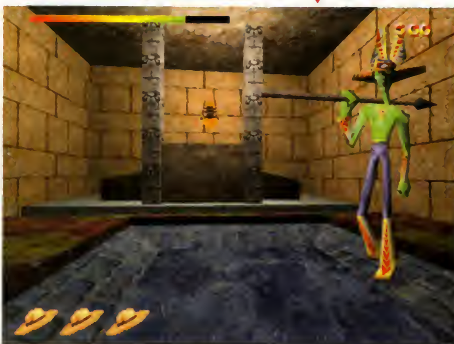
Templul aztec aşteaptă să-şi dezvăluie toate tainele şi capcanele. Good luck!



Un tip supărat, cu nişte mâini care seamănă cu nişte ciocane. E de-a dreptul îngrozitor când te gândeşti că mai întâlneşti şi aşa ceva-n joc.



Ceva mare, cu multe colţuri... oare ce poate fi?



Un războinic care deocamdată îşi ţine suliţa pe umăr şi se plimbă liniştit de parcă nici n-aş fi... chiar lângă el.

Anul 1998. Aventurierul Max Montezuma (singurul descendent pe linie directă din clanul regelui legendar Montezuma) pleacă spre tărâmurile lumii mistice din care se trage pentru a lua în stăpânire ceea ce îi revine pe drept cuvânt. Nimeni nu ştie exact de unde vine Max şi încotro se duce, un singur lucru este sigur - dacă există pericol, atunci Max va fi acolo. Unii cred despre el că este un vânător de capete, unii cred că este mercenar, iar alţii îl cred spion internaţional. Chiar dacă nu doreşte, încurcăturile se ţin scai de el, iar Max nu are de ales decât să le înfrunte.

In the game

Folosind un engine dezvoltat chiar de către Utopia, jocul are o grafică la care se mai putea cu siguranţă lucra. Multe obiecte sunt reprezentate sub formă de poligoane, iar animaţiile sunt practic de proastă calitate. Personajele şi obiectele sunt reprezentate atât de *„pătrăţos"* încât plăcerea de a juca se reduce practic la minim. Nici chiar cu 3Dfx lucrurile nu se schimbă prea mult. Cu toate că texturile sunt mai bine reprezentate figurile şi toate elementele grafice ale jocului sunt

într-o stare care lasă de dorit. Cel puţin din punctul acesta de vedere se mai putea lucra mult la Montezuma's Return. Dacă jocul ar fi avut un aspect la fel de impresionant ca povestea acestuia, atunci cu siguranţă că ar fi avut ceva succes pe piaţă.

Faţă de Tomb Raider şi Turok, Montezuma's nu excelează. Însă cei cărora le plac acest gen de jocuri vor avea un motiv de a-şi petrece ceva timp pentru a dezlega misterele lumii legendare ale regelui Montezuma.



Şobolani care aduc mai degrabă aminte de un film de groază. De-ar fi şi ei ceva mai indulgenţi cu sângele meu ar fi totul bine.

Spre deosebire de alte jocuri action 3D, de exemplu Quake, Montezuma's Return se rezumă doar la câteva taste, ceea ce permite o deservire uşoară a jocului. Aşadar, dacă deservirea este simplă atunci acţiunea este mult mai complicată decât puteţi crede. Labirinturile parcă nu mai iau sfârşit, iar în locurile în care crezi că nu se află nimic găseşti cele mai neaşteptate lucruri. În plus, aici nu vei avea în dotare nici un fel de armă, decât poate prea sensibilele mâini şi picioare. De asemenea este destul de dificil să te orientezi în spaţiul 3D al jocului. De exemplu, ajungând la un nivel în care trebuie să sari pe nişte insule mişcătoare am constat cu suprindere că nu ai niciodată certitudinea că ai sărit bine de pe o insulă pe alta. Orientarea este pratic zero în astfel de situaţii. În plus, este foarte dificil să te deplasezi pe porţiuni înguste. Şi când întâlneşti astfel de locuri trebuie să te deplasezi încet de tot şi să ai mereu grijă ca drumul să fie undeva în mijlocul ecranului.

Enough is not... enough!

Feţele hidoase ale zombilor, precum şi alecelorlalte personaje din joc, sunt statice! Lucru care supără peste măsură. Nu există nici un fel de grimasă sau oarecum o mişcare a capului... nimic. Loviturile pe care le dai cu picioarele sau mâinile sunt nişte imitaţii de reprezentare a membrelor mai sus amintite fără nici un fel de efect. Şi practic nu ştii niciodată când ai lovit un adversar şi când nu. La fel de puţin ştii când ai distrus un adversar. Dacă te chinui ceva mai mult să ucizi vreun inamic şi faci eforturi disperate de a scăpa de arma acestuia, bâtă, topoare etc., constaţi cu surprindere că la un moment dat te uiţi speriat în jur şi inamicul a dispărut fără urmă. Nu rămâne nimic în urma lui decât nervii pe care i-ai acumulat încercând să loveşti cât mai precis cu mâna sau piciorul.

Pentru ca acţiunea să fie mai dinamică în joc apar şi animale. Numărul acestora este însă destul de redus, până în prezent gamerii din redacţie nedescoperind decât câteva păsări care aduc mai mult a pătrate zburătoare şi şobolani care aduc aminte mai degrabă de filmul Frankenstein decât de ce vedem noi prin împrejurimi. Uneori nu am înţeles nici rolul unor poduri mişcătoare! Se mişcă pur şi simplu fără a avea nici un sens. Sunt puse poate pentru a crea impresia că prin joc mai sunt şi ceva animaţii.



Rarele animale care sunt întâlnite în joc aduc mai degrabă cu nişte poligoane zburătoare.

Chiar dacă Utopia Technologies a căutat cu disperare până acum un distribuitor important, se pare că nimeni nu este interesant de acest joc care poate îşi găseşte locul undeva prin anul 1995. La sfârşit de mileniu era mult mai interesant un joc care să deţină o grafică dinamică şi bine lucrată. Cu toate că minusurile sunt foarte multe, se poate ca Montezuma's Return să fie pe placul unor gameri ahtiaţi după acest gen de jocuri. Nu în ultimul rând trebuie amintit că din pachet mai face parte gratuit şi versiunea completă a jocului din 1984 Montezuma's Revenge. Poate că astfel noua versiune va fi vândută ceva mai bine!

Mr. President



Poate că ar fi mai interesant dacă şi-ar mişca şi buzele din când în când.





Iată că un „cap pătrat" cu bâtă tocmai a făcut cunoştinţă cu mâna mea stângă. Efectul de apă din fundal este demoralizator.

Nota LEVEL

Producător: Utopia Technologies
Distribuitor: Necunoscut
Hardware: Pentium 133, 16 MB RAM
Placă 3D: Opţional
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

Front Page Sports Ski Racing

Se găseşte pe: LEVEL CD Martie/98



Este iarnă, este frig... zăpada de pe pârtie scârţâie sub greutatea clăparilor. Vântul a încetat să mai bată... În linişte albă, o siluetă se lansează printre brazi. Victoria sau eşecul depind de viteză şi flexibilitate. Vă consideraţi destul de pregătiţi pentru a intra în cursa de schi?

Pentru pasionaţii acestui sport, Sierra a pregătit un nou simulator. Personal nu agreez jocurile de acest gen, dar sunt nevoit să recunosc că FPS Ski Racing este o încercare remarcabilă, demnă de laudă. Seriozitatea celor de la Sierra este recunoscută de gamerii din întreaga lume. Jocurile produse de renumita firmă americană (Shivers 2-Harvest of Souls, Outpost 2, The Incredible Machine, Lords of the Realm), în ciuda faptului că nu abundă în elemente inedite, fac parte din gama de jocuri cotate ca „*bune*". În domeniul simulatoarelor (seria Earthsiege, Silent Thunder - A10 Tank Killer, Red Baron 1 şi 2, Aces of the Pacific, SODA Off-Road Racing) situaţia este asemănătoare. Nici unul nu se ridică la nivelul de capodoperă, dar calitatea este mulţumitoare.

Se pare că cei de la Sierra s-au hotărât să transpună în realitatea virtuală un mare număr de sporturi. Astfel a apărut impresionanta serie „*Front Page Sports*". Lista cuprinde Baseball '96 şi '98, Football Pro '96 şi '98, Trophy Bass 1 şi 2 (pentru amatorii de peşte proaspăt), Golf şi Ski. Astfel, jucătorul are posibilitatea de a conduce echipe faimoase la victorie, de a-şi încerca norocul în apele reci ale tumultuoaselor râuri nord-americane sau de a încerca să-l învingă pe Alberto Tomba pe unul dintre numeroasele şi dificilele trasee din FPS Ski Racing.

În ultimii ani sexul slab şi frumos apare din ce în ce mai mult pe pârtiile de schi.



Grafica din FPS Ski Racing nu este extraordinară, dar este perfect funcţională.



Acesta este un mod mai curios al schiorilor de a testa duritatea stratului de zăpadă.

Confruntaţi cu realitatea

Amprenta celor de la Sierra este vizibilă încă din meniul principal, unde jucătorul are posibilitatea de a contempla logo-ul firmei printre fulgi uşori de nea. În cele din urmă însă are loc inevitabila confruntare cu meniurile puse la dispoziţie. După o scurtă perioadă de acomodare, se poate trece cu rapiditate la setarea tastelor (în număr de aproximativ 20), a detaliului grafic etc. După ce „*tortura*" aceasta ia sfârşit, urmează alegerea unuia dintre traseele oferite. Jucătorul poate lua parte la probe de slalom, slalom uriaş, Super G, coborâre etc. Partea cu adevărat interesantă este selectarea echipamentului. Într-adevăr, veţi avea posibilitatea de a vă alege schiurile, clăparii şi celelalte accesorii pe care le consideraţi necesare.

În joc sunt respectate legile fizicii. Ca urmare, veţi putea seta



Avânt spre unii din cei mai impresionanţi munţi pe care i-am văzut într-un simulator.

Startul este unul dintre cele mai palpitante momente ale cursei. Sau poate singurul...



condiţiile atmosferice, pentru a simula desfăşurarea reală a curselor.

Sierra a introdus şi modul VCR, prin intermediul căruia veţi putea viziona reluări ale coborârii din diferite puncte de pe traseu. De asemenea este posibilă crearea unor videoclipuri.

Amănunte şi detalii

Versiunea actuală nu permite jocul multiplayer, însă Sierra pregăteşte o variantă care să includă moduri de competiţie atât prin intermediul Internet-ului, cât şi al modemului sau al reţelelor locale. Pentru început va fi disponibil un patch, care va putea fi procurat, prin Internet, de la site-ul Sierra.

Deşi cerinţele minime ale acestui joc se află la nivelul unui Pentium 90, este preferabil să dispuneţi de ceva mult mai puternic (vă recomand în jur de 166MHZ) pentru a vă putea bucura de minuţiozitatea detaliului. Un accelerator grafic poate ajuta mult în acest sens.

În ceea ce priveşte grafica, aceasta nu excelează. Totuşi, numărul mare de poligoane generate de joc sunt o mare povară pentru procesor. Brazii sunt reprezentaţi asemeni unor piramide texturate, iar pe deasupra capului trec forme geometrice dubioase simbolizând, probabil, telescaunele existente în orice staţiune de iarnă care se respectă.

Chiar făcând abstracţie de grafică, jocul prezintă aspecte cel puţin curioase, unul dintre acestea fiind senzaţia de viteză.

Nu pot contesta faptul că este foarte bine redată în timpul unei coborâri la viteza de 50 de mile pe oră, dar consider pur şi simplu ridicolă ideea celor de la Sierra de a acorda puteri supranaturale jucătorului, care este capabil de performanţa fără precedent de a *urca* pista la viteze de 10-15 MPH (probabil au considerat că „*senzaţia*" de Superman ar fi mai atractivă decât realitatea în acest simulator). Pe lângă această remarcabilă abilitate, jucătorul mai are posibilitatea de a executa şi anumite figuri acrobatice (sincer să fiu, mie nu mi-a reuşit nici una, deşi am depus eforturi substanţiale).

Sunetul nu este nici pe departe remarcabil. Schiorul (-oarea) emite semnale sonore ciudate, în funcţie de viteză, lungimea saltului, duritatea căzăturii etc. M-a surprins şi faptul că, deşi pe traseu nu există nici măcar un suporter entuziasmat, odată ajuns în vecinătatea liniei de finish am fost întâmpinat, brusc, de efervescenţa unei mulţimi de fani.

Uite în sfârşit o poziţie corectă de „coborâre".

La 41.6 MPH, jucătorul va fi în curând izbit de brusca manifestare de efervescenţă a suporterilor.



Sfârşitul unui vis

Iarna este un anotimp fascinant, al eliberării, prin sporturi, din închistarea vieţii cotidiene. Sierra a încercat să aducă această eliberare în casa tuturor acelora care dispun de un PC performant. Şi totuşi, preţul care trebuie plătit (procesorul-monstru) este mult prea ridicat, calitatea jocului rămânând în limitele mediocrului.

Oricum, simulatoarele de sport sunt în general ceva mai „*ciudat*" realizate. FPS a fost conceput destul de atent, însă ar mai fi trebuit lucrat la grafică şi se puteau evita o mulţime de erori supărătoare (schiorul care urcă pârtia cu peste 15 mph).

Mike

Nota LEVEL

Producător: Sierra
Distribuitor: Sierra
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Nu
Platformă: Win95

Se găseşte pe: LEVEL CD Martie/98

Battle Zone



Cei buni şi stelaţi (U.S.A.) se confruntă, încă o dată, cu cei răi şi roşii (U.R.S.S), într-un viitor sumbru, având ca fundal nemişcarea şi liniştea selenară.

Şi totuşi, este doar un joc prin intermediul căruia jucătorul devine personajul principal pe scena unui război în care a fi loial este o caracteristică rară, iar rebeliunile aparţin cotidianului. Decorul este unul destul de atrăgător pentru fanii SF-ului. Misiunile non-lineare vă vor purta prin deşerturile de pe Marte, lunile urbanizate ale planetei Venus, precum şi pe alte meleaguri, nu mai puţin exotice. Bio-metalul de origine extraterestră va fi resursa care va sta la baza armatelor pe care le veţi construi, în încercarea temerară de a strivi puterea sovietică. Şi, deşi totul pare a aparţine viitorului, nu cel de-al treilea mileniu, ci anii '60 au fost martorii ploii de meteoriţi din Strâmtoarea Bering. Atunci, oamenii de ştiinţă americani şi sovietici au descoperit, simultan, un preţios bio-metal extraterestru. Materialul era atât de maleabil încât putea fi transformat în arme destul de puternice pentru a altera soarta întregului Război Rece. După ce au avut loc câteva experimente, stocul de bio-metal s-a diminuat drastic. Drept urmare, cercetarea a fost redusă la cote inacceptabile, fapt care l-a determinat pe preşedintele Kennedy să iniţieze un program spaţial de mare amploare, cu scopul de a căuta, printre stele, resursele necesare. Pentru a atinge acest scop mai mult decât îndrăzneţ a fost creată o organizaţie secretă de elită, a cărei misiune consta în localizarea şi exploatarea rezervelor de bio-metal din galaxie.

▲ **O turelă părăseşte în grabă baza, purtând mesajul de pace şi prietenie către sovietici.**



Efectul MAG Cannon-ului asupra inamicilor este înduioşător, dar mila nu îşi are locul în BattleZone. ▶



Se poate observa cu uşurinţă similitudinea dintre BZ şi Uprising. ▼

În căutarea răspunsurilor

Cu 12 ani în urmă un joc arcade numit Battlezone încerca să ocupe un loc onorabil pe atunci noua piaţă a entertainment software-ului. Era un joc dintr-o categorie de mare succes în epocă, simplist, dar foarte popular. Se prea poate ca Activision să fie una dintre numeroasele firme care reactualizează titluri vechi, dar noua versiune conţine atât de multe elemente noi şi obligă la o atât de mare implicare în universul virtual, încât se pare că doar ideea originală coincide în ambele jocuri. Am stat de vorbă cu **Andrew Goldman** (producătorul) pentru a afla amănunte cu privire la universul Battlezone.

Rezultatul unei prime rafale de întrebări a fost aflarea faptului că echipa care a lucrat la Battlezone-ul anului 1998 este complet nouă. Cu alte cuvinte nici unul dintre cei care sunt responsabili pentru prima variantă nu au mai participat la dezvoltarea versiunii actuale. Noii „vinovaţi" au petrecut mult timp în faţa jocului original (pe bază de fise), aşa că s-au familiarizat cu el. Situaţia a fost asemănătoare în cazul lui Interstate 76, Spycraft şi Zork. Toate aceste produse sunt dovada existenţei unei echipe unite, înnebunită după strategie şi acţiune, implicată în crearea unor jocuri care se doresc a fi inedite, atractive, cu o jucabilitate mare etc.

Pentru nostalgici, situaţia nu este chiar roz: jocul original nu va fi inclus pe CD din cauza unor probleme de licenţă. Există totuşi elemente comune între cele două jocuri aparent separate. Povestea (fie că vă vine să credeţi sau nu, Battlezone are un caracter epic) îşi are rădăcinile în versiunea clasică. Fiecare element de gameplay apare în noul joc sub o formă sau alta. Diferenţa stă în surplusul apreciabil de noutăţi. Dar cel mai important este faptul



Ambuteiaj? Pe lună?

că, deoarece Battlezone-ul original a revoluţionat industria jocurilor prin posibilitatea de a conduce un tanc pe un câmp de bătălie 3D, cei de la Activision au decis ca noua versiune să fie, la rându-i, revoluţionară. De data aceasta va fi posibilă conducerea nu unui singur tanc, ci a unei întregi armate (într-un mod asemănător cu cel din Uprising).

Jocurile au parcurs un drum foarte lung de-a lungul ultimilor 17 ani. Ca fan al Battlezone-ului original, **Andrew Goldman** mi-a mărturisit



că ar fi dezamăgit dacă un remake nu ar aduce elemente noi faţă de ceea ce a văzut cu ani în urmă. În general, primele semne s-au concretizat într-un interes aparte pentru noua producţie: un joc pe care toţi şi-l amintesc ca unic şi plin



▲ Interfaţa este foarte uşor de folosit. Epoca celor 1001 taste a apus...

de acţiune va străluci din nou.

Am insistat şi asupra aspectului tehnologic şi ponderea acestuia în realizarea jocului. Răspunsul a fost cât se poate de grăitor: *„Jocul acesta este o realizare tehnică extraordinară. Cred că dacă aţi analiza toate caracteristicile tehnice care există în acest joc, cu greu aţi putea găsi un alt joc care ştie să facă atât de multe atât de bine. Am avut şansa de a reuni cele mai mari talente în programare pe care le-am cunoscut vreodată. S-au descurcat excelent nu doar pentru că sunt foarte bine pregătiţi, ci şi datorită pasiunii lor pentru Battlezone, pentru jocurile de acţiune şi cele de strategie în timp real. Versiunea finală a jocu lui va rula pe un P90 şi va include suport pentru Direct3D şi Glide. Credem că s-ar putea să includem şi suportul pentru PowerVR, OpenGL şi Rendition.”*



▲ Butucănos şi agresiv = vehicul rusesc

Am mai aflat că...

Fiecare vehicul, deşi virtual, funcţionează respectând legile fizice şi interacţionând cu peisajul şi cu schimbările survenite în *„decor”*. Deasemenea, jocul va cuprinde 30 de misiuni single player. **Andrew Goldman**a declarat că *„una dintre cele mai mari beneficii oferite de introducerea elementelor de strategie într-un joc de acţiune este faptul că ne-a oferit o nouă viziune asupra fiecărui tip de misiune pe care l-aţi văzut vreodată în oricare din aceste genuri de jocuri. Am introdus misiuni de construire a bazei, de asediu, escorte, ambuscade, de recunoaştere (în mod* ***stealth****)... şi lista poate continua.”*

Pentru cei de la Activision principala atracţie oferită de Battlezone este faptul că jucătorul se află în centrul acţiunii care are loc într-un real-time strategy game (lucru visat de mulţi gameri, printre care mă număr şi eu). În joc veţi urma clasicul model de construire a bazei, management al resurselor şi luptă, dar toate acestea vor fi îndeplinite pe câmpul de bătălie.

La dispoziţia jucătorului vor sta nu mai puţin de 25 de arme, tipul acestora variind de la Personnel Shredding Mini-Gun (PS Mini-Gun) şi 187mm Anti-Tank Cannon la misteriosul *„Thumper”*.

Revenind la storyline, am aflat că firul narativ va depinde de anumite descoperiri, ca urmare a explorării şi a descoperirii unor



◀ Introducerea efectului de halo a devenit, din păcate, un element omniprezent şi obositor.

Bunicul tancului din Battlezone, puţin cam transparent, dar apt pentru luptă. În fundal se profilează decorul selenar (cu puţină imaginaţie). ▶



relicve ale universului. Cei care nu studiază istoria sunt condamnaţi să o repete. Veţi fi cu siguranţă avantajaţi de cunoaşterea trecutului obiectelor pe care le veţi descoperi.

Interfaţa jocului este rezultatul unei munci asidue care a durat nu mai puţin de 18 luni, un rezultat cu adevărat remarcabil. Beta-tester-ii



▲ O unitate de transport va fi întotdeauna lentă şi vulnerabilă, indiferent de joc.

au studiat interfaţa şi au fost încântaţi. Interfaţa va varia de la o misiune la alta şi va rămâne la atitudinea jucătorilor de a aborda jocul în diferite moduri. Este aşteptată însă şi reacţia „*celor mulţi*" cu privire la manevrabilitatea şi feeling-ul oferite de Battlezone.

Strategia acţiunii

Jocul va prezenta şi clasicul management al resurselor. Noile unităţi vor fi construite din bio-metal, care va fi „*recoltat*" cu ajutorul Scavenger-ilor. Totodată va fi necesar şi un management al energiei necesare menţinerii clădirilor şi fabricilor în stare de funcţionare. În fine, piloţii sunt adevărate rarităţi în joc, aşa că veţi dori cu siguranţă să-i protejaţi.

Jucătorul nu se bucură decât de o vedere limitată (totuşi, se află în interiorul unui tanc, nu pe plaiurile mioritice...), dar beneficiază de instrumente de bord care măresc mult arealul pe care acesta îl poate supraveghea. Există de asemenea şi anumite strategii de construcţie pentru a lărgi câmpul de observaţie asupra zonei de conflict.



Acesta este punctul de vedere asupra mediului înconjurător al unui infanterist. ▼

Deosebit de interesantă mi s-a părut ideea creării unor arme care sunt capabile de modificarea terenului, una din acestea fiind thumper-ul, care emite o puternică undă seismică. Focul artileriei va crea cratere, iar unele planete vor prezenta aşa-zisele „*dynamic terrain effects*".

Andrew Goldman anunţă un AI extrem de avansat, care va acţiona în moduri diferite, în funcţie de condiţiile existente la momentul respectiv. Este adevărat faptul că unele misiuni vor avea pattern-uri elaborate de acţiune, dar altele nu vor avea de loc un plan prestabilit. AI-ul este în întregime capabil să acţioneze după aceleaşi reguli ca şi oponentul uman: va începe cu un simplu Recycler (principala fabrică), ca apoi să ia deciziile strategice de a construi Scavenger-i pentru a strânge resursele necesare construirii liniei defensive, explorării şi, desigur, atacului.



▲ Aerodinamic, suplu, puternic = vehicul american.

Puncte de vedere

Diversitatea oferită de joc nu se limitează doar la numărul unităţilor şi clădirilor, ci se remarcă şi la nivelul perspectivei asupra luptei. Jucătorul va putea conduce orice vehicul aflat sub comanda sa, fiecare având caracteristici de funcţionalitate şi capabilităţi unice. Trecerea dintr-un vehicul în altul va implica ieşirea fizică din cel curent şi „*plimbarea*" până la celălalt. Este inutil a mai aminti riscul implicat de o asemenea aventură. Totuşi, jucătorul va beneficia de serviciile oferite de o „*sniper rifle*", care poate fi de un real ajutor în cazul în care situaţia se „*înfierbântă*".

Jocul va cuprinde şi un construction kit, care se pare că va fi uşor de folosit. Va rămâne la latitudinea jucătorului să creeze diferite tipuri de misiuni, beneficiind de avantajele unui AI dezvoltat.



Briefing-ul unei misiuni. M-a impresionat deosebit de plăcut reprezentarea sistemului nostru solar.

Nici amatorii de multiplayer nu au fost omişi din planurile celor de la Activision. **Andrew Goldman** ne informează că a fost acordată multă atenţie porţiunii de joc rezervate războiului cu aliaţi sau inamici umani. S-a lucrat mult şi la eliminarea enervantelor încetiniri ale jocului în modul multiplayer.

Aşadar...

Battlezone oferă una dintre primele combinaţii (sperăm) reuşite dintre jocurile de strategie real-time şi first person-uri. Veţi comanda o armată chiar de pe câmpul de bătălie. Se aşteaptă o reacţie explozivă în rândurile tuturor gamerilor. Să ne păstrăm însă calmul şi să aşteptăm această se pare uimitoare trecere la un nou LEVEL al evoluţiei jocurilor sfârşitului de mileniu.



Plimbare pe plaiurile mioritice ...

Mike

Nota LEVEL

Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Interstate '76 Arsenal

Se găseşte pe: LEVEL CD Martie/98

Maşini puternice, arme automate, rachete, o grămadă de nebunie... Dacă amesteci toate aceste lucuri la un loc obţii Interstate '76 de la Activision.



▲ O întrecere pe viaţă şi pe moarte. Elicopterele au avantajul de a se mişca rapid şi lovesc foarte precis. Sunt adversarii cei mai de temut.

Jocul original a intrat în topuri cam acum un an. Bineînţeles că, faţă de versiunea anterioară, au fost îmbunătăţite mult grafica şi sunetul, în plus existând o grămadă de maşini noi, misiuni, scenarii şi arme.

Undeva în sud-vest...

Acţiunea din I76 se petrece undeva în sud-vestul Americii anilor '70. Jocul în sine este un vehicle shooter în care gamerul trebuie să conducă maşini puternice dotate cu tot soiul de arme. Odată urcat la volanul unei astfel de



Un inamic tocmai a făcut cunoştinţă cu o rachetă de-a mea. Rezultatul se vede destul de clar, nu?

maşini trebuie să cauţi pe radar inamicii şi să-i faci praf. Uşor de spus, greu de făcut! Nu numai că maşinile adverse sunt şi ele dotate cu armament greu dar mai sunt şi destul de greu de găsit. Se pot juca diferite scenarii sau se pot rula misiuni aleatoare... how do you like it! Nu lipseşte nici opţiunea multiplayer, esenţială mai ales în cadrul unui astfel de joc.

Acum că v-am familiarizat cât de cât cu background-ul jocului a sosit momentul să vă spun câteva cuvinte şi despre elementele noi. Arsenal constă practic din două produse: I76 Gold Edition şi Nitro Pack. I76 Gold este de fapt un upgrade 3D al vechii versiuni. Aşa cum Mechwarrior Mercenaries 3Dfx este un upgrade grafic al versiunii Mechwarrior Mercenaries. Designul şi acţiunea jocului au rămas aceleaşi, engine-ul grafic este însă total diferit faţă de prima versiune. Oricum, sunt necesare nişte calculatoare ceva mai performante. Pentru ca jocul să ruleze la o rezoluţie de 800 x 600 (rezoluţia putându-se modifica cu ajutorul unei opţiuni din joc) este nevoie de un Pentium MMX la 200, cel puţin 32 RAM, şi bineînţeles placă grafică 3D sau 3Dfx.

Nu există produse perfecte! Şi nici acesta nu a scăpat de criticii: luminozitatea şi contrastul imaginii sunt setate la limita de jos. Să nu credeţi acum că e monitorul meu de vină! În plus, o serie de obiecte apar şi dispar sau se contopesc cu restul de obiecte. Acest fapt se poate observa mai ales dacă maşinile sunt privite din exterior. Veţi observa astfel că unele suprafeţe sunt relativ prost reprezentate. Dar cam asta este tot ce am putea



◄ Crash, boom, bang... iată un haos de nedescris.

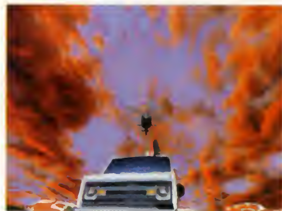


◄ Cam iese fum din maşină! Singura mea şansă este să mă mişc mai rapid decât inamicul.

serie la capitolul erori, bug-uri etc...

Nitro Pack pentru I76 este un add-on de sine stătător, care se poate achiziţiona separat, care conţine 5 arme noi, 15 maşini noi şi 20 de scenarii. Cinci dintre 20 de scenarii sunt secrete şi pentru a ajunge la ele trebuie să terminaţi mai întâi primele 15 nivele intrând în pielea lui Taurus, Jade sau Skeeter. Misiunile pot fi în general de la foarte uşoare, ridicol de uşoare, până la imposibile. Nu lipseşte bineînţeles nici un editor de hărţi cu ajutorul căruia vă puteţi crea cele mai interesate şi imposibile scenarii.





Elicopterele sunt cei mai greu de distrus. Oricum, dacă mai stă două secunde pe loc nu mai are nici o şansă. ►

Totul sau nimic

Interstate '76 conţine o gamă largă de originalitate şi stil - lucruri care lipsesc la majoritatea jocurilor. În plus, combină în mod fericit o lume fascinantă şi o poveste interesantă. Elementele au fost extraordinar de bine realizate şi implementate, am putea spune chiar aproape pe gustul oricărui gamer care priveşte lucrurile ceva mai critic.

Mr. President

Nota LEVEL

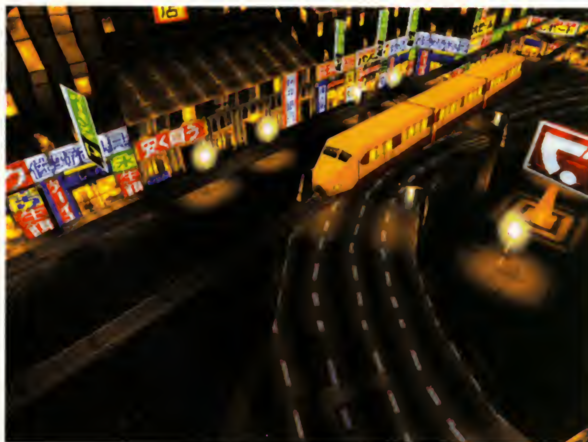
Producător: Activision
Distribuitor: Activision
Hardware: Pentium 166, 32 MB RAM
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win95

Ignition

Pregătiți-vă pentru o cursă pe viață și pe moarte. Încălziți-vă motoarele, apăsați pe accelerație până la maxim and away you go!

Bun venit la Ignition, cel mai tare joc de *„acțiune"* la volan. Aveți la dispoziție o mare varietate de vehicule, de la autobuze la mașini sport pe care le puteți conduce pe trasee total diferite unul de altul, cum ar fi Snake Island și Moosejaw Falls. Jocul poate fi *„condus"* în single player, împotriva unui număr de mașini controlate de computer, la dublu pe același calculator în split mode cu un partener sau în rețea împotriva a până la alți 6 jucători. Așadar luați un prieten de...mână și arătați-i cât de buni sunteți la condus offroad.

Ignition a fost conceput pentru a lua avantaj la maxim de posibilitățile voastre hardware. Jocul prezintă un bird eye view, permițându-vă să vedeți din plin acțiunea și ceea ce vă așteaptă în continuare de-a lungul traseului. Oricum nu va dura prea mult timp până când veți învăța să luați la perfecție curbele, să știți fiecare scurtătură din traseu și locul perfect de unde să săriți de pe o stâncă. În cazul în care totuși vă veți împotmoli foarte des înseamnă că nu sunteți destul de înverșunați ca să jucați acest joc.



Încă o dată a se remarca finețea decorurilor care sunt la un pas de a fi considerate tablouri.



În goana după aur unii își pierd capul ... la propriu.



Traseu în care gonești după aur. Dar fiți atenți la pietre căzătoare, uragane și micile vagonete încărcate cu aur care ies din mine.

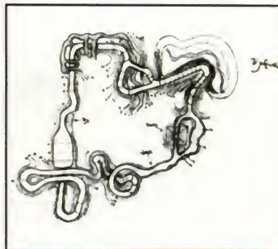
De prin spatele volanului

Echipa care a realizat Ignition este a firmei UDS și este compusă din trei programatori, pe numele lor Oskar Burman, Mikael Emtinger și Jimmy Gustavsson.

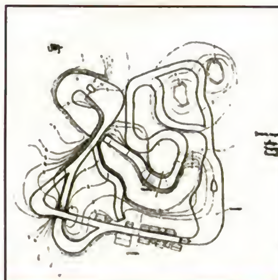
Ideea de a lansa un astfel de joc a apărut prima dată în vara lui 1995. Oscar și Empa (Mikael Emtinger) au avut ideea unui joc de curse care să pună la un loc toate ingredientele pozitive de la jocurile de genul Supercars și Rally Speedway (dacă își mai aduce cineva aminte de *„joacele"* de pe computerele C64 și Atari 600/800).

„Am vrut un joc cool cu explozii bine făcute, cu o grămadă de efecte grafice, cascadorii și viteză, dar 3D, spre deosebire de cele 2D amintite. Astfel a luat ființă ideea."

Lucrul a început în 1996 în martie. *„La început"*, spun ei, *„am avut doar două puncte pe un ecran gol reprezentând axele roților unui început de mașină, pentru a testa engine-ul (care până la urmă a trebuit schimbat în totalitate). La început am avut un engine pe nume LISA, acesta era primitiv și nici nu avea poligoane. Empa a făcut un simplu traseu în 3D Studio Max și l-a aruncat în engine-ul LISA. Totul era chiar la început. Mașina era o cutie maro și traseul fără culori, decoruri și alte zorzoane. După*



Traseul brazilian este destul de anevoios. Parc-ar fi un labirint.



Traseul canadian este mult mai complex și spectaculos.

această fază s-a trecut la desenarea de texturi pentru maşini (treaba lui Gustavsson). Empa a făcut primul traseu în formă de opt cu o săritură la intersecţie. În cele din urmă echipa a avut un traseu simplu cu ceva apă şi un hop dar, după cum spun ei, era deja foarte distractiv şi era începutul a ceea ce avea să devină Ignition. Cum târgul ECTS se apropia, în primăvara lui '96, cei trei au trebuit să „accelereze" jocul pentru a se putea prezenta la târg. Au semnat un contract cu Virgin pentru a distribui jocul, cu toate că puţină lume a fost interesată de joc la ECTS, în iunie. După semnarea contractului s-a început munca la toate efectele prezente în



◄ Mike, Sergio şi Generalu' pregătindu-se de cursă.

joc la ora actuală: urme de frână, explozii, fum, pete, bălţi etc. În iulie, Empa şi Jimmy au început lucrul la primul set de maşini".

După trecerea verii, în apropierea ECTS '96 din toamnă, au avut primul lor traseu gata (la care în cele din urmă au renunţat). Acest traseu (Italy track) mediteranean avea o grămadă de case, de alei înguste, şi primul „*obiect interactiv*": un autobuz care intra printr-un tunel. „*Puteai alege drumul cel mai scurt posibil, dar riscai să pierzi câteva secunde bune dacă-l loveai.*"



▲ Da este o scurtătură în traseu: o trambulină pentru schiori... dar nu, nu sunteţi la Nagano.



Ţăranul e pe câmp, ura drăguţa mea ... După cum vedeţi mediile în care puteţi conduce sunt foarte variate. ▼

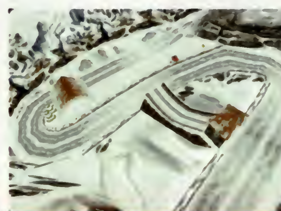


În februarie 1997 jocul avea toate cele 7 trasee gata şi majoritatea opţiunilor (split mode, sound etc.), tot atunci era gata şi LISA, care devenise un engine foarte bun şi rapid, iar în iarnă au fost terminate maşinile. Cam asta e povestea lui Ignition. Acum să aruncăm o privire asupra...

Ce a ieşit în cele din urmă

Când veţi porni jocul fiţi pregătiţi să vă aruncaţi într-o lume a maşinilor şi vitezei fără limite. Va trebui să cuceriţi o serie de noi maşini de-a lungul traseelor exotice şi periculoase cu ajutorul dexterităţii şi boost-urilor acumulate.

Dar dacă vă închipuiţi că maşinile ultramoderne şi cauciucurile benzina sau pit stop-urile vor fi metoda perfectă pentru a ajunge primul la linia de sosire o să aveţi o mică mare şurpriză. Pe traseele acestea va trebui să folosiţi fiecare metodă ce vă stă la dispoziţie pentru a câştiga schiar dacă asta înseamnă să „*îndemni*" un adversar de pe o stâncă de la 200 de picioare înălţime! La urma urmelor nu trebuia să se bage în faţa ta, nu? Cei curajoşi şi care au mai mult tupeu vor câştiga, iar cei slabi... ei bine cei mai slabi vor sfârşi într-o baltă de ulei, burduşiţi. Cum veţi juca depinde de voi, dar dacă vă decideţi să jucaţi cinstit veţi sfârşi cu siguranţă în primul şanţ din drum. Învăţaţi traseele, alegeţi maşinile cu multă înţelepciune şi conduceţi în orice fel vă ţin muşchii şi poate, poate veţi câştiga.



Dacă vreţi puteţi să „*călcaţi*" în picioare şi piramidele mayaşe. Decorurile sunt superbe.



Atenţie la tren! Uf ... cred că l-a durut cam tare.



Şoseaua-i liberă ... then let's hit the road!



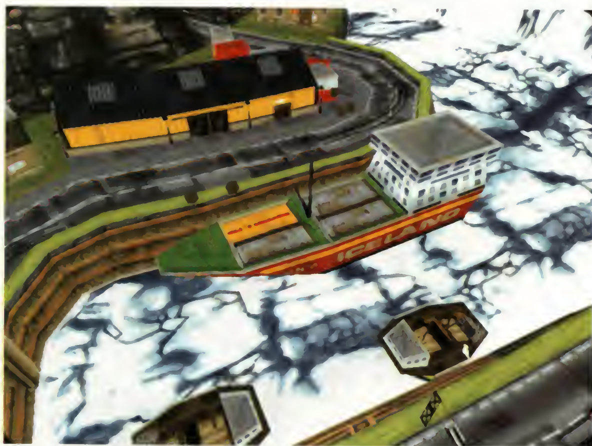
Este destul de dificil să treci peste astfel de capcane. Bine că nu există aşa ceva şi pe la noi ...



Cu maşina spre mijlocul unui vulcan ... sau cum ar trebui testate maşinile.

Ce este în joc şi cum este ce este

Ignition include şapte trasee excelent realizate. Sari din cascade, peste alte drumuri şi canioane, peste vulcani şi prăpăstii. Alegeţi ruta când drumul se desparte în două la o răscruce. Fiţi atenţi la pietrele ce pot cădea de pe munţi şi stânci, fiţi atenţi la tornade, la avalanşe, luaţi scurtături printre stânci şi este indicat să conduceţi de-a lungul căilor ferate.



Alegeţi maşina potrivită din 11 vehicule exotice cum ar fi o maşină de poliţie, un autobuz de şcoală sau un monster truck. Nu veţi avea însă la dispoziţie toate maşinile de la bun început ci va trebui să terminaţii de câteva ori pe primul, al doilea sau al treilea loc în championship. Acelaşi lucru este valabil şi pentru trasee. Championship mode se va modifica de fiecare dată când îl veţi termina pe primele locuri astfel adversarii vor deveni mai răi şi chiar traseele se vor modifica, de exemplu veţi juca în mirror mode (nu, nu va trebui să mergeţi pe contrasens, ci toate curbele din traseu în loc să fie la dreapta vor fi la stânga şi invers, cele la stânga vor fi la dreapta). Jocul în acest mod va fi foarte greu pentru că atuci când veţi ajunge să aveţi acces la mirror mode veţi fi deja obişnuiţi cu traseele şi curbele şi va fi foarte greu să vă dezobişnuiţi.

Veţi mai putea juca şi în single mode, ocazie cu care veţi concura cu voi înşivă. Cum? Simplu, cu ajutorul unei maşini fantomă pe care calculatorul a înregistrat-o când aţi jucat ultima dată. Veţi concura cu voi înşivă, bună idee, nu?

Vremea se va schimba, astfel va ploua, va fulgera, va ninge şi va fi ceaţă. Aceste schimbări vor afecta jocul, de exemplu un fulger va putea să vă lovească maşina şi veţi pierde câteva sutimi (sâc)!

Şi totuşi...

Pentru că aşa suntem noi, cei de aici, puţin mai răi, am găsit şi ceva noduri în papură la acest joc. Prima găselniţă a jocului ar fi că te cucereşte din prima şi după ce joci cele şapte trasee vrei mai mult, şi mai mult. Frumos ar fi fost să fie mai multe trasee, cu diferite grade de complexitate, dar acesta e adevărul şi cu asta basta. Apoi split mode nu e prea confortabil, ecranul împărţindu-se pe verticală şi nu pe orizontală, astfel la prima curbă mai strânsă ai impresia că năvăleşti peste jumătatea colegului. Şi nu în cele din urmă un inevitabil mic bug: calculatorul nu prea ţine minte urmele de frâne de pe drum aşa că ele vor dispărea foarte uniform după un traseu, mai precis când treci prin acelaşi loc a doua oară, frânele dispar instantaneu odată cu avansarea ta şi cu noile urme ce apar, câteodată s-ar putea să te trezeşti chiar sub urme, culmea.

Oricum să sperăm că cei de la UDS vor continua cu aceste surprize plăcute şi vor veni cu un Ignition 2 care să conţină trasee şi maşini noi.

Până atunci aşteptăm cu nerăbdare lansarea noului joc Exit despre care deocamdată nu ştim nici noi prea multe şi nu uitaţi ...

Step on it, man!

Sergio



Şi când mă gândesc că era să pierd trenul... ei bine, acum măcar l-am prins, dar costă cam mult... capul meu propriu şi personal.

Se pot vedea şi viraje foarte strânse, aşa zisele „ac de păr".



Tokyo. Cel mai lung şi tare traseu din tot jocul. Un traseu ai vitezei, dar fiţi atent că este foarte greu.



Nota LEVEL

Producător: UDS
Distribuitor: Virgin Interactive
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM;
Placă 3D: Nu
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95, DOS

87 /100

Total Anihilation



Au fost odată ca niciodată, au fost marile hituri de la Westwood, C&C şi Red Alert. Deşi ofensiva Westwood va continua cu Dune 2000, care promite să fie cel mai bun RTS, o nouă firmă a apărut la orizont cu un real-time strategy foarte bun. Va putea acesta concura cu mult-anunţatul şi mult-aşteptatul Dune 2000?

Acum şase ani, Westwood Studios a creat genul de strategie în timp real prin memorabilul Dune 2. Continuările acestuia - C&C şi Red Alert - au consolidat poziţia firmei, în ciuda faimoasei case Blizzard. Aceasta este creatoarea Warcraft-ului şi al Starcraft-ului, jocuri ce au acaparat pe toată lumea la vremea lor. Şi tocmai când lumea urmărea duelul dintre cei doi giganţi, în septembrie '97 apare pe neaşteptate un joc ce este declarat de cei de la PC Gamer drept jocul lunii, cu un scor de 94 din 100. Nici celelalte reviste nu-l neglijează, ba găsesc numai cuvinte de laudă.

Pacea? Un cuvânt aproape uitat...

Acţiunea se petrece în viitor, mult după ce omenirea s-a extins în tot Universul. Din nefericire, era condusă de un guvern galactic despotic care tocmai descoperise cum se pot face reţele electronice asemănătoare creierului uman. Imediat după această invenţie, guvernanţii (numiţi Core) au decretat ca toată lumea să-şi transfere conştiinţa în maşini de oţel, pentru a putea învinge timpul şi moartea. Dar cum unii oameni nu au dorit să aibă corpul din metal, iar Core nu ştiau ce înseamnă democraţie, singura lor şansă a fost lupta armată la marginile galaxiei. Acolo, sub numele de Arm, au pornit o fanatică rezistenţă prin folosirea costumelor energetice. Core au răspuns prin transferul conştiinţei soldaţilor în maşinării periculoase şi multiplicarea acestora în cantităţi industriale. Rebelii nu s-au lăsat mai prejos şi au trecut la clonări în masă. A urmat un război brutal ce s-a întins pe mai mult de 400 de ani. Acum, după ce marile oraşe au dispărut, nici o parte nu se gândeşte la o încetare a focului. Dimpotrivă, doar la totala anihilare a inamicului.

„Drumul mătăsii"? Da' de unde, este caravana trupelor rapide.



Un sfârşit de misiune obişnuit: baza lui fumegă de zor, iar stealth-fighterele îi dau ocoale. Jos, batalioanele de tancuri au un moment de respiro după o bătăile crâncenă.



Armatele viitorului

Faţă de ale jocuri de acelaşi gen, TA nu aduce noutăţi în filozofia luptelor, deoarece avem aceleaşi categorii de unităţi: aeriene, navale, mobile şi de roboţi. În schimb, trupele au fost gândite astfel încât fiecare să fie diferită de celelalte prin anumite caracteristici, nu numai prin preţ. De pildă, pentru o cercetare rapidă a inamicului există avioanele scout. Ai descoperit câteva tancuri ce stau liniştite? Atunci poţi veni cu gunship-urile ce par să aibă o afinitate pentru astfel de trupe. Poate vă întrebaţi ce s-a întâmplat cu bombardierele şi fighterele, tipuri clasice de avioane. Şi aceste unităţi apar în joc, dar odată ce înaintezi în campanie apar şi unităţi mai evoluate, ca de pildă bombardiere strategice, torpiloare sau fighteri stealth.

În ceea ce priveşte fabrica de vehicule, aceasta produce în cea mai mare parte tancuri, autotunuri şi lansatoare de rachete. Primele se împart în uşoare, mijlocii şi grele, dar ar fi o greşeală să le privim atât de sumar. Astfel, panzerele grele au blindajul şi armamentul cel mai puternic, dar se mişcă cel mai încet, iar cele uşoare sunt rapide, dar au armamentul destul de slab. Anumite tancuri pot merge şi pe fundul apei,





După un salt prin poarta intergalactică ai parte de o primire... înflăcărată.

Uneori, nici cele mai puternice turele nu par să facă față.

altele pot urca - mai greu sau mai ușor, depinde de tipul respectiv de blindat - dealurile și munții, pentru a distruge inamicii plasați strategic acolo. Mai apar și unități *„Spider"* (păianjen) care se deplasează pe o mulțime de picioare lungi și subțiri. Cu o putere de lovire foarte mică, au totuși capacitatea de a paraliza



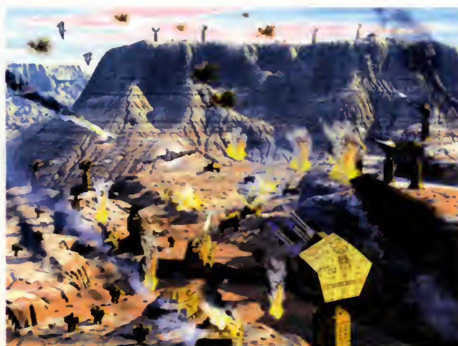
O exemplificare a graficii: navele sunt umbrite, tunurile au recul iar proiectilelor li se vede... umbra. Explozii sunt peste tot, chiar dacă nu fac mari defecțiuni.

inamicul pe o anumită perioadă. Alte vehicule sunt numai pentru bruiajul inamicului sau pot trimite rachete ce se orientează pe undele stațiilor de radar, acestea din urmă putând fi astfel lovite din plin.

Navele sunt și ele numeroase, fiind bine reprezentate: de la simple nave de patrulă până la falnice cuirasate (mă întreb deseori cum se face că, deși sunt mai înalte decât late ele nu se răstoarnă) și submarinele destul de rapide. Acestea nu sunt foarte puternice, dar introduc un lanț al slăbiciunilor. Deși pot distruge cu ușurință navele grele, nu fac față distrugătoarelor. În plus, submarinele nu sunt detectate de radar, ci de sonare, dar acestea au raza de scanare mult mai mică decât distanța de tragere a multor nave. Acest lucru implică o abordare foarte atentă a luptelor navale, deoarece cu câteva nave poți distruge o bază maritimă puternică și în plus poți scufunda o flotă ce te depășește numeric.

Specifici pentru TA sunt roboții fabricați de laboratoarele KBOT (Kinetic Bio-Organic Technology), echivalentul infanteriștilor din C&C sau Red Alert. Acești oameni băgați în cutii de oțel nu sunt deloc de neglijat, deoarece sunt complementari vehiculelor blindate, deși sunt mai puțin blindați și înarmați. Dar mulți dintre ei au o viteză așa de mare încât focul artileriei sau al rachetelor cade mereu în urma lor, neafectându-i deloc. Doar laserele îi ating, dar aceste arme nu sunt chiar așa de puternice. Tot ei urcă cu vioiciune dealuri și munți pentru a distruge ce se află în vârful lor. Marea lor majoritate sunt bipezi, doar unele modele - mai avansate - sunt patrupede.

Multe explozii și fum: o luptă avioane contra antiaeriene



Cea mai importantă unitate este Commanderul. Aceasta este singura unitate care poate fi folosită și pentru luptă, dar și pentru construit. În plus, Commanderul are capacitatea de a se autorepara, putând fi astfel *„exploatat"* în perioadele mai dificile. Acesta ridică practic numai clădirile de bază. Cum în multe misiuni ai la dispoziție numai Commanderul, această posibilitate este salutară. Tot el poate să captureze clădirile inamicului, dându-ți astfel șansa de



Amplasată sus, această turelă cu plasmă necăjește pe oricine trece pe lângă munte. Păcat că nu este mai mult spațiu în vârf, să pun mai multe.

a produce unitățile speciale ale adversarului. Cum trupele ce distrug mai mult de patru adversari devin veterane (adică sunt mai buni la anihilat), apare nevoia reparării lor, sarcină ce este rezolvată de această unitate fără a consuma prea multe resurse. În plus Commanderul se poate deplasa și pe sub apă și pe pante care sunt pratic imposibil de escaladat pentru restul de unități. Cea mai puternică armă din tot jocul, D-Gun-ul (*„D"* de la *„disruptor"*) este în posesia sa. Adversarul care este lovit în plin ajunge sute de bucățele, iar cei din jurul lui sunt răniți destul de grav. Dar nu vă grăbiți să-l angajați în linia întâi! Asta pentru că grupurile de atacatori sunt extrem de puternice, iar uneori s-ar putea întâmpla să nu dispuneți de suficientă energie pentru D-Gun când inamicul trimite o duzină pe urmele celorlalți distruși în acest mod.

Interesante sunt unitățile ce pot ridica clădiri: fabrica mobilă, robotul de construcții și șantierul naval plutitor. Acestea permit clădiri cu un grad de tehnologie mai avansat



O primire *„călduroasă”*: explozii, fum, explozii, fum.



Turelele laser uşoare pot fi construite şi pe apă, iar rezultatele lor sunt îmbucurătoare, după cum se observă. Dacă vedeţi distrugătoarele de pe lângă cuirasate înseamnă că aveţi privirea ageră.

decât a aceleia din care provin. De pildă fabrica de vehicule de nivelul unu construieşte cel mai slab şantier mobil. Acesta construieşte la rândul lui o fabrică de nivelul doi, care la rândul ei poate crea unităţi mult mai bune, inclusiv şantier mobil de nivel tehnologic doi. Iar acesta poate ridica alte clădiri, mai scumpe dar şi mai performante. Acelaşi ciclul este valabil şi pentru roboţi şi



Un popas în baza inamică. Dacă nu ar fi stânca aceeia ar fi bubuit mai demult. Dar acum nu mai are importanţă.

pentru vapoare. Limita posibilităţilor de construit? De fiecare parte sunt disponibile 40 de tipuri de unităţi şi 35 tipuri de construcţii. Dacă vi se pare puţin, atunci aflaţi că Cavedog-ul va crea câte o unitate pe fiecare săptămână, unitate ce poate fi *„culeasă”* de pe site-ul lor, www.cavedog.com.

Revoluţie în grafică

Prin tradiţie, grafica unui joc de strategie poate fi numită (cu indulgenţă!) slabă în comparaţie cu alte genuri de joc. Multor strategi li se întâmplă ca prietenii să nu înţeleagă *„ce-i place omului acest joc unde nu prea-ţi dai seama care sunt trupele tale, dar ale inamicului”* (aşa mi-a spus cineva referindu-se la infanteriştii din C&C). E drept că au existat excepţii, ca de pildă Warcraft II, dar acolo nu era vorba decât de bitmap-uri pentru opt poziţii la câte 45 de grade, nicidecum de grafică tridimensională. Total Anihilation sparge această tradiţie, fiind primul joc de strategie a cărui grafică nu face apel la indulgenţa gamerului, cucerind admiraţie şi printre cei ce nu sunt fanii genului.

Cei de la Cavedog au creat o grafică în trei dimensiuni în toată regula: înainte de a te pune în acţiune calculatorul încarcă texturile, forma terenului, unităţile disponibile în acea misiune, animaţia acestora, alte date 3D şi... explozii. Rezultatul? Luptele sunt de o mie de ori mai dinamice decât la alte RTS-uri.

Atunci când unităţile motorizate sunt pe pante mai mari ele apar înclinate, iar pe radar se vede direcţia în care sunt aplecate. Tot pe radar sunt reprezentate proiectilele şi unităţile care sunt vizate, indiferent dacă sunt ale tale sau ale inamicului.

Un alt aspect al grafii 3D este modul în care se comportă unităţile ce pot intra în apă. Commanderul poate intra fie total - şi atunci nu este detectat decât de sonare, submarine şi distrugătoare - sau poate ieşi parţial la suprafaţă, putând lovi în oricine. Atunci când sunt aproape de linia ţărmului, tancurile subacvatice sunt mai mult sau mai puţin scufundate, în funcţie de cât de depărtate sunt faţă de mal.

Un foc, tinere? Ia de aici un D-Gun. Ai ars complet? Era şi normal!



În TA chiar şi avioanele pot construi clădiri.



O inovaţie fundamentală este ajutorul oferit de teren. Pentru mai toate unităţile amplasarea pe vârful unui deal oferă avantaje deloc neglijabile: radarul vede mai mult iar artileriile, lansatoarele de rachete şi turelele trag mai departe şi mai puternic. Pe culmea unei coline se ajunge pe pante abrupte sau mai line. Puţine trupe pot aborda pantele abrupte direct, iar din acestea doar câteva nu-şi încetinesc viteza. În schimb, puţine arme au posibilitatea de a lovi ţinte aflate la înălţime, iar unităţile grele nu pot urca pante mari. Aşadar, culmile dealurilor sunt poziţii strategice naturale: cu puţine trupe amplasate sus, mai mulţi inamici ce se strecoară prin defileu sunt sortiţi pieirii.

Nu este de neglijat nici un alt avantaj oferit de teren, anume posibilitatea ascunderii în păduri sau terenurile accidentate. Acolo orice trupă se deplasează destul de încet, astfel încât poate fi distrusă

Strategii recomandate

Foloseşte următoarele abilităţi ale Commanderului:
- Construieşte mai repede. Puterea lui de construcţie este de două ori mai mare decât a fabricilor. Punându-l să le ajute, obţii unităţi de trei ori mai rapide.
- Foloseşte opţiunea „*cloaking*". Atunci când este ascuns, Commanderul consumă pe secundă 200 de unităţi energetice dacă stă şi 1000 dacă se mişcă. Când ai foarte multe surse de energie,îl poţi ţine ascuns tot timpul.
- Foloseşte D-Gunul. Acesta este cea mai puternică armă a jocului, dar are rază scurtă de acţiune. Consumă energie, dar distruge orice inamic dintr-un singur foc.

Strategii de construcţie a bazelor

- Construieşte sonare ieftine în faţa bazelor torpiloare. Când inamicul atacă sonarele, el va fi scufundat fără să-şi dea seama. În plus, fiind mai ieftine decât bazele de torpile, sonarele sunt cele care ar trebui expuse.
- Amplasează radarele cât mai sus. Astfel ele acoperă o rază cât mai mare. Selectând un sonar, bază torpiloare, submarin sau radar, pe hartă apare zona pe care acesta o scanează
- Ridică fabricile lângă munţi şi dealuri. Faţă de cele din câmp deschis, acestea sunt cât de cât protejate de atacuri ale aviaţiei sau ale artileriei.

Strategii ofensive

- Concentrează-ţi focul diviziilor pe o singură unitate inamică. În bazele inamice atacă prima dată turnurile de apărare
- Foloseşte transportul aerian pentru a face baze secrete. Du mai întâi un radar jammer, apoi o unitate de construit. Dacă baza secretă va fi bine protejată de staţiile de bruiaj, vei putea da atacuri surpriză.

Strategii defensive

- Desfăşoară straturi de „*Dragon's Teeth*" astfel încât să conducă inamicul spre zonele tale apărate de turnuri
- Patrulază agresiv. Multe tancuri şi roboţi uşori au destulă mobilitate de a scăpa de focul inamic. Totuşi, avioanele de vânătoare pot acoperi mai mult teren.

uşor de artilerii şi lansatoare de rachete. Cum acestea au rază mare de acţiune, ele pot doborî inamicii înainte ca aceştia să le poată lovi.

Un alt aspect al graficii este legat de clădiri. Acestea nu mai sunt nişte simple bitmap-uri, ci sunt desenate tot 3D, ceea ce le dă posibilitatea de a nu fi statice. De pildă centralele eoliene, după ce sunt construite se întorc cu faţa spre vânt iar palele încep să se mişte. Atunci când sunt distruse, odată cu explozia - aici orice clădire sau unitate îşi dă duhul printr-o explozie puternică - elicea ei zboară învârtindu-se la câţiva zeci de metri. În schimb, centralele solare se închid atunci când sunt atacate, iar în acest caz nu mai produc curent. Până şi fabricile se închid, dar numai atunci când nu produc trupe.

Deloc neglijabile sunt resturile unităţilor distruse. Dacă moartea nu li se trage de la D-Gun - când din el sar zeci de bucăţi fumegânde - atunci din el rămâne o carcasă gen „*a la Picasso*". Acesta încurcă deplasarea trupelor, după lupte puternice fiind necesară curăţarea câmpului de luptă care arată mai rău decât un depozit de fiare vechi. Oricum, la această operaţie faceţi practic rost de însemnate cantităţi de metal, resursa cea mai greu de obţinut.



▲ **Bătăliile navele sunt combinate cu cele aeriene.**

Grafica este excelentă, dar strategia?

Spre deosebire de cele bazate pe ture, strategiile în timp real se bazau pe construirea unor armate enorme ce urmau să căsăpească un adversar depăşit numeric. Pentru ca termenul strategie să nu sugereze doar „*cine construieşte mai mult câştigă*", casele producătoare din acest domeniu au început să pună limite. Cea mai barbară pare a fi îngrădirea numărului de trupe, aşa cum se întâmplă în Ages of the Empires. Altele au apărut în add-on-ul Red Alert-ului, dar conduc rapid spre formula „*cine are trupe de ultimul tip câştigă*". În Total Anihilation trebuie aleasă o complexă filozofie de joc, deoarece jocul a fost conceput ca să nu poţi crea armate prea numeroase sau prea performante. În schimb poţi ridica ziduri întregi de turnuri cu lasere, plasmă etc.,sau poţi face baraje de care doar kboţii trec. Pe la începutul jocului (cam primele 5 misiuni din cele 25 câte

Faţă de alte jocuri navele sunt pline de texturi. Se remarcă diferenţe mari de cocă şi diametre ale tunurilor între diferitele clase de nave. ▶



are o campanie) se pot face totuşi divizii de câte 8-12 tancuri medii care distrug câte un kbot pe secundă. Asta pentru că deşi se câştigă numai prin concentrarea forţelor, un grup de şase trupe este destul de mare. Dar, odată cu avansarea în campanie,apar trupe ce necesită cantităţi mult mai mari de metal şi energie. Unele trupe sunt atât de mari, încât carcasele lor dau de două sau trei ori mai mult metal decât poate înmagazina un depozit. Dacă încerci să construieşti o astfel de unitate superputerică vei fi atacat de două-trei ori de inamic până aceasta este terminată. Astfel, unităţile mici nu sunt deloc de neglijat, iar turnurile de apărare sunt mai mult decât o necesitate.

Faţă de alte jocuri, TA are bunul obicei de a pune pauză imediat după ce a încărcat, ceea ce îţi dă posibilitatea de a şti despre ce e vorba în salvarea respectivă. Cum unui grup de unităţi poţi să-i faci o listă cu inamicii de distrus (îi atacă în ordinea în care i-ai selectat), pauza poate folosi şi la datul comenzilor în cadrul bătăliilor lungi şi dese (ştiţi voi, cheia marilor succese). Pentru trupe poţi să setezi gradele de agresivitate şi mobilitate, dar numai la fiecare în parte.

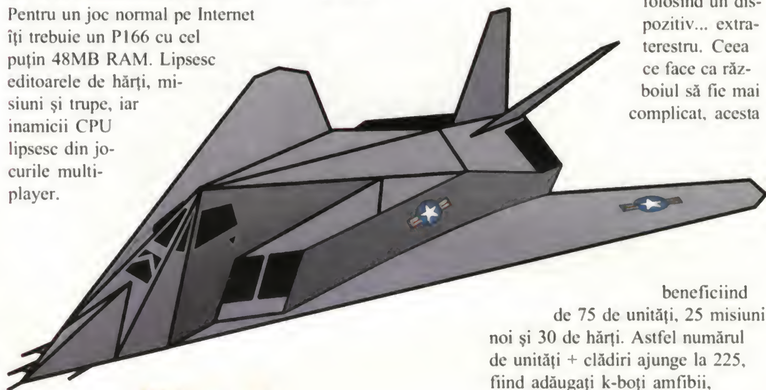
Atunci când o unitate se află în producţie poţi să-i setezi locul în care să se deplaseze imediat după ce a părăsit hala de montaj. Din păcate pentru a construi o trupă trebuie mai întâi să selectezi fabrica. Faţă de C&C şi Red Alert mi se pare o involuţie, deoarece acolo trupele noi se comandau din orice parte a hărţii, printr-un meniu separat. În plus, clădirile de acelaşi tip lucrau toate pentru o singură trupă, aceasta apărând pe porţile fabricii convenabil alese. Poate cei de la Cavedog s-au gândit că în unele situaţii vei fabrica simultan pe mai multe fronturi? Sau au crezut că dacă nu trebuie neapărat grupări mari de unităţi, vei avea mai puţin de-a face cu fabricile?

Câteva bile negre

Ca orice joc aflat la prima „*înfăţişare*", TA are unele lipsuri. Unul dintre acesta e legat de necesităţile hardware. Teoretic nu se cere mult, dar practic ai nevoie de... un P133 cu 32 MB RAM! Pentru un joc normal pe Internet îţi trebuie un P166 cu cel puţin 48MB RAM. Lipsesc editoarele de hărţi, misiuni şi trupe, iar inamicii CPU lipsesc din jocurile multiplayer.



▲ Chiar dacă lava curge pe aproape, acest teren este puternic revendicat.



Ultima oră

Aceste neajunsuri i-au făcut pe cei de la Cavedog să anunţe lansarea în aprilie a expansion pack-ului The Core Contingency. Povestea ar fi că deşi i-ai înfrânt pe Core, un Commander al acestuia a scăpat şi a început reconstrucţia fostului imperiu folosind un dispozitiv... extraterestru. Ceea ce face ca războiul să fie mai complicat, acesta beneficiind de 75 de unităţi, 25 misiuni noi şi 30 de hărţi. Astfel numărul de unităţi + clădiri ajunge la 225, fiind adăugaţi k-boţi amfibii, nave pe pernă de aer, mine, partizani sabotori, precum şi alte unităţi surpriză. Cele 30 de hărţi sunt un record pentru următorul sezon Professional Gamer's League, ele fiind de pe 6 noi planete: de cristal, acid, de ardezie, de apă, foste zone urbane şi vegetaţie luxuriantă. Şi pe lângă toate acestea The Core Contingency aduce şi mult râvnitul editor de hărţi şi misiuni.

Generalu'



◀ Pe această plajă inamicul are multe turele de apărare şi centrale eoliene. Peste câteva minute acestea nu vor fi decât artificii.

Nota LEVEL

Producător: Cavedog
Distribuitor: Cavedog
Hardware: Pentium 100, 16 MB RAM;
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

93/100

Actua Ice Hockey

Un alt joc din seria Actua Sports, serie în care Gremlin îşi foloseşte toată experienţa de până acum.

Deşi nu sunt prea mulţi fani ai jocurilor de hochei, Gremlin îşi ţine promisiunea de a cuprinde cât mai multe sporturi. Deoarece este o firmă destul de cunoscută, a avut grijă ca acest simulator de sport să iasă cât mai bun, şi în mare parte a reuşit.

A. Sports - standardele simulatoarelor sportive

Continuând tradiţia seriei, Actua Ice Hockey este un joc care se remarcă prin calitatea graficii, uneori mai bună decât cea a concurenţilor săi. Astfel se remarcă calitatea executării jucătorilor, care sunt plini de texturi din cască până-n patine. Asta pentru că engine-ul de grafică True 3 a fost preluat de la Tennis şi Actua Soccer 2, „*accesoriu*" ce oferă nici mai mult nici mai puţin de 10 camere de urmărit jucătorii. La ce pot folosi atâtea? La realizarea unor reluări filmate cât mai artistic, unde se văd foarte clar greşelile apărătorilor şi cum portarul nu poate para lovitura. Credeţi probabil că după ce aţi vizionat-o, reluarea dispare pentru totdeauna. Nu este deloc aşa, pentru că ele pot fi salvate şi reluate de fiecare dată. Noi în redacţie am făcut chiar un clasament al celor mai frumoase faze. Interesant este ce se întâmplă după ce ai dat un gol: spectatorii se dezlănţuie, iar patinoarul este inundat cu diverse culori mai ceva ca la o discotecă.

Grafica meciului este excelentă, dar nici meniurile nu au fost lăsate deoparte. Acestea oferă o mie şi una de setări, de la rezoluţia jocului până la setarea strategiei de joc. În cazul opţiunilor complexe ţi se exemplifică efectul fiecărei opţiuni. Faţă de Actua Golf 2, aici meniurile cunosc modul drag&drop, care astfel devin mult mai prietenoase. Atunci când nu eşti în joc, muzica dinamică îţi alungă plictiseala, îndemnându-te să treci la acţiune. În timpul meciului ea lasă loc uralelor tribunei, fluierului arbitrului şi comentariului ce toarnă adrenalină-n sânge. Ba chiar se aude şi cum loveşti cu crosa. Cum toate aceste sunete sunt 3D, promisiunea de „*ambient realism*" a Gremlinului nu este vorbă în vânt.





Tribune pline, reclame publicitare (dacă ştiţi numele jocului sunaţi repede la numărul...), înţeleg de ce acest american zâmbeşte mai bine ca I. Iliescu.



După fiecare gol urmează... un scurt program de discotecă pentru spectatori!



Actua Ice Hockey oferă patru feluri de a da cu crosa-n puck, de la practică până la turneu olimpic. Dar fiecare dintre acestea îşi cere propriile setări. De pildă practica: sunt disponibile cinci moduri de antrenament, număr foarte mare în comparaţie cu alte jocuri. O posibilitate (teamplay) este de a proba toate tacticile, fără a te confrunta cu toţi jucătorii adverşi ci numai cu portarul. Altele sunt de a avea un singur hocheist împotriva portarului (shooting) sau de a transforma penaltiuri în goluri. Tot aici te poţi antrena în situaţiile de străpungere (breakaway) a defensivei inamice, iar atacantul tău are timp de câteva secunde şansa de a înscrie. Un mod de antrenament mai dificil este powerplay, când un jucător advers a fost eliminat şi joci în superioritate numerică.

Spre deosebire de practică, la un meci amical se poate ajunge mai uşor. Fiind joc oficial al olimpiadei de iarnă de la Nagano din acest an, Ice Hockey oferă posibilitatea alegerii echipei din cele 20 care au participat la olimpiadă. După ce au fost alese echipele şi modurile lor de control, apare un screen ce arată cât de bune sunt ele. Acesta face legătura cu meniul de setare al echipei, unde poţi seta tactica de joc şi aranjarea jucătorilor în poziţii de atacant, mijlocaş, etc. Bineînţeles, pe aceştia nu îi pui la întâmplare, ci după cât de buni sunt la patinaj, agilitate, tras la poartă, temperament, rezistenţă la efort, etc.

Ca orice joc ce se respectă, AIH oferă posibilitatea unui campionat, fie asemănător celui de la Nagano,



Încălzirea portarilor înainte de meci. Ştiu ei ce-i aşteaptă în timpul meciului, mai ales cel olandez.

fie al unuia creat de tine. În turneele olimpice echipele sunt cotate la diferite nivele. Cele puternice sunt calificate, iar celelalte trebuie să lupte pentru a participa la campionat. Dar această regulă poate fi încălcată în cazul în care se selectează opțiunea Random (dacă situația nu-ți convine, poți să o apelezi din nou).



După cum se observă jucătorii mai tot timpul se întorc în viteză, fiind nevoiți să stea aplecați. Dar se mai întâmplă să ajungă și pe jos (doar sunt pe gheață, nu?)

Show on the ice!

O particularitate a acestui joc este că se desfășoară pe gheață. Nu se pot face driblinguri ca la fotbal (să faci braziliana cu pucul este de domeniul imaginației), iar jucătorilor le trebuie spațiu ca să se întoarcă. În plus aceștia trebuie să știe să patineze foarte bine, altfel la situații de față-n față riscă să pice din picioare. Un exemplu ar fi un meci Canada (apreciată la 85% de cunoaștere a jocului) versus Olanda (cotată doar la 15%, ea este cea mai slabă echipă). De aproape fiecare dată când canadienii atacă, atacanții olandezi ajung să vadă foarte bine patinele inamicilor. Și scoruri de 14-0, 16-3 sau 18-1 nu sunt o surpriză, echipe de acest gen folosind mai mult pentru ridicarea golaverajului celorlalte. Cu toate că poarta este enorm de mică în comparație cu alte jocuri, numai 15% din loviturile de la un metru se sfârșesc prin goluri.

Haios este modul în care poți da roată porții pe la spatele ei, iar portarul se așteaptă să apari din partea din care ai început ocolul. Dar este recomandabil să nu tărăgănezi prea mult cu loviturile la poartă, altfel te trezești cu toată echipa adversă stându-ți în cale.

Dacă ești o persoană cam înceată, acțiunea acestui joc poate să-ți iasă de sub control, deoarece totul se petrece destul de repede.

Câteva puncte în minus

Din păcate, se respectă regula că orice joc bun mai are și buguri.



▲ Un contraatac rapid care-i prinde pe nemți în inferioritate numerică, iar arbitrul abia acum îl realizează.

De pildă uneori screen-urile meniu nu sunt pe tot ecranul, ci pe o bucată din acesta. E drept că acesta ocupă 80% din cât ar trebui, dar jocul pierde mult prin faptul că acel minunat albastru deschis nu-ți mai redă același feeling.

Un alt necaz este cel al graficii jocului: câteodată ultima coloană de pixeli din dreapta este incompletă. Din fericire pentru Gremlin, în timpul meciului trebuie să urmărești pucul, așa că acest bug iese mai puțin în evidență (atunci când apare). Probabil că s-a acordat o atenție deosebită graficii (cum este normal la acest gen de jocuri), dar s-a sărit peste șa.



Început de meci. Se remarcă bug-ul graficii din partea dreaptă ▶

Puțin supărați pe joc ar putea fi cei cu un calculator mai slab. Fiind din seria Actua Sports, Ice Hockey oferă o grafică excelentă, ce va constitui standardul altor simulatoare sportive. Dar pentru a rula la rezoluția 1024x768x8 este nevoie de un Pentium performant.

Generalu'



◀ Caractere ce zâmbesc pentru că au motive: jucătorilor li se văd detaliile căștilor și ce scrie pe mănuși, iar arbitrului i se vede fluierul.

Nota LEVEL

Producător: Gremlin
Distribuitor: Gremlin
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM;
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

84 /100

F-22 Air Dominance Fighter



Virtual, cel puțin, cerurile au devenit accesibile posesorilor de PC-uri. Acum aveți șansa să atingeți albastrul de oțel într-un nou simulator de F-22, ultima apariție în cadrul deja impresionantei serii.

Ultimii ani au adus un *„val”* extraordinar de simulatoare de toate tipurile posibile: de zbor, de submarin, navale, de tanc, aproape toate prezentând o grafică extraordinară, niște sunete extraordinare, o jucabilitate extraordinară... Dar, între atâtea *„extraordinare”*, există sau nu calitate?

În general...

Un răspuns la această tulburătoare întrebare ar putea fi dat prin *„F-22 Air Dominance Fighter”*. Este de departe flight sim-ul anului (care de-abia a început). De îndată ce te instalezi în carlingă simți un nivel al calității fără precedent în tot ce ai jucat. Nu mă refer doar la grafică (care, după cum puteți vedea, este foarte bine realizată), ci la tot ceea ce te înconjoară. Jocul oferă o senzație de complexitate mai rar întâlnită. Controlorii de zbor te ghidează în jurul aeroporturilor, care sunt extrem de active. Avioane militare și comerciale străbat cerurile, toate urmând propriile rute de zbor. Peste tot lucrurile se întâmplă cu adevărat. Lumea este extrem de ocupată și complet indiferentă la infima prezență a jucătorului în existența ei. Dar starea asta a lucrurilor persistă doar până când vă hotărâți să aduceți ploaia... de bombe. Ca și în viața cotidiană, de altfel.

Avionul este, la rândul lui, realizat după modelul existent deja în dotarea armatei americane. Aproape fiecare buton și switch poate fi acționat, iar dacă există o funcție pe care F-22 cel real o poate executa și care nu este simulată, atunci probabil că este un element ultra-top secret pe care doar armata mai sus menționată îl cunoaște. Dinamica zborului este comparabilă cu cea reală, ca de altfel și efectul armelor asupra țintelor. Astfel, rămășițele unei clădiri care tocmai a avut o întâlnire cu unul dintre proiectilele tale pot cauza defecțiuni... minore, cum ar fi pierderea aripilor sau a altor *„nimicuri”*.

Jucătorii se pot bucura de avantajele unor misiuni de antrenament, al căror nivel de dificultate variază între simplu (decolare și aterizare), complicat (lansarea muniției ghidate laser spre diferite instalații nucleare) și diabolic (comunicațiile radio). Veți avea chiar și posibilitatea de a zbura câteva misiuni cu un avion AWACS, ghidând operațiunile tuturor avioanelor în fiecare misiune și *„sărind”* dintr-o carlingă în alta.

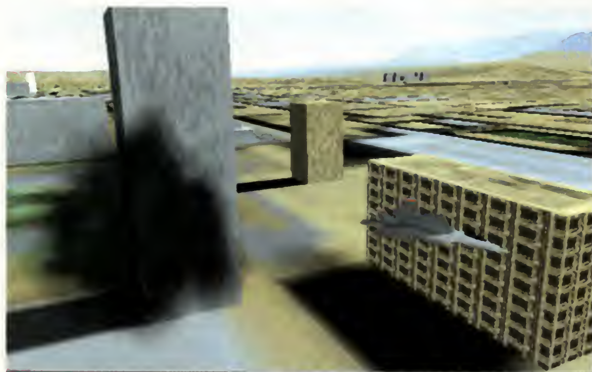


Pilotul, înfuriat peste măsură, lansează o rachetă înspre munți. Îi doresc mult succes.

Amănunte și detalii

Poate părea surprinzător, dar am pregătit și ceva critică la adresa lui F-22 ADF. Spre exemplu mi-am făcut o impresie proastă despre textul folosit la redarea





Marile aglomerații urbane se dovedesc a fi doar câmpuri de poligoane presărate cu blocuri ridicole.



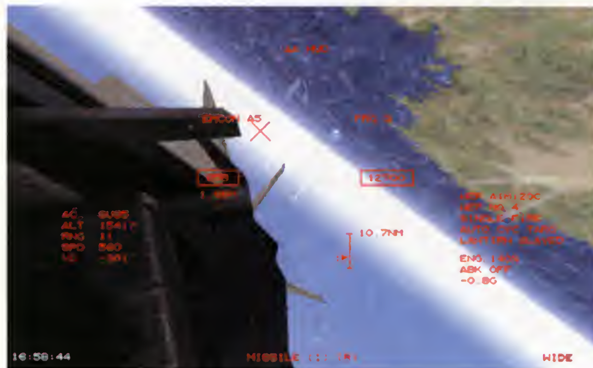
Un mod ceva mai costisitor și plăcut de sinucidere.



Când se lasă noaptea, îngerul albastru se transformă în ceva demonic.

comunicaţiilor radio. De asemenea, manualele nu sunt pe atât de prietenoase faţă de începători pe cât ar putea să fie. Nici nu se compară cu clasicele manuale al lui Falcon 3.0, care conţineau un capitol (Flight Section) dedicat învăţării secvenţiale, cu ajutorul unor misiuni create după preferinţe. Aveai cu adevărat sentimentul că înveţi ceva. Nu că acestea ar fi prost făcute, doar că nu sunt la fel de bune ca cele ale lui Falcon 3.0.

Am întâlnit şi un bug ciudat.



Din nou, nu este ceva care să justifice o critică prea aspră, ci doar ceva ce am crezut că trebuie menţionat: în timp ce rulam pe unul dintre aerodromuri, am fost mai mult decât uimit



Imagini în infraverde, un imperativ al oricărui simulator care se respectă (deşi se poate şi fără - vezi F-22 Lighting II).

şi neplăcut surprins să văd cum un Learjet a aterizat liniştit prin avionul meu. Da, da, nu pe lângă, ci prin! Era ca şi cum nu existam. Cu toate că toate procedurile de aterizare/decolare sunt prezente (cererea instrucţiunilor pentru rulare, aşteptarea permisiunii ş.a.) se pare că jucătorul cu al său vajnic înger mai mult sau mai puţin albastru nu există, cel puţin din perspectiva mediului înconjurător. Aceste detalii sunt adevărate pete pe albul (?) imaculat al acestui joc.

Mai există o mică, insignifiantă problemă, pe care cu jenă o menţionez: nu există campanii sau scenarii de război (este destul de neplăcut).

Penurie de campanii

Iată adevărata problemă. F-22 ADF nu are nici un tip de campanie. Desigur, în dotare se află cantităţi impresionante de misiuni separate, împărţite pe teatre de război (zone de pe glob precum Egiptul, Marea Roşie, Etiopia). Nimic cursiv însă. Nu pot fi selectate nici armele care urmează să fie folosite; totul este prestabilit. Nu aveţi nimic altceva de făcut decât să decolaţi şi să îndepliniţi, una câte una, misiunile.

În acest caz cei de la DID (producătorul), se apără afirmând că au pregătit un add-on - F-22 Total Air War, acest pack urmând să fie lansat la jumătatea anului 1998. Astfel vor fi folosite la maxim AWACS-urile şi veţi avea posibilitatea de a trăi un război complet. Dar asta nu scuză lipsa unuia în versiunea actuală. Fără el, nu sunt convins că există destule misiuni care să umple golul. Cele care permit folosirea unui AWACS pentru control oferă un anumit nivel de diversitate de fiecare dată când sunt jucate, dar acest lucru nu conduce la o jucabilitate de durată. Scorul mare pe care l-am acordat jocului a fost dat ţinând seama de calitatea simulării. Doar acest unic element lipsă m-a oprit în avântul meu spre înălţimile unui 100 rotund şi complet (acordat doar în vis...).

Cam acesta ar fi ADF-ul: unul dintre cele mai bune flight sim-uri pe care l-am jucat până acum, dar cu o imensă lipsă în unul din punctele esenţiale. Tipic pentru DID - aproape perfect. EF2000 este superb, cu excepţia unor bug-uri enervante. F-29 Retaliator a fost şi el superb (la vremea lui), dar aterizarea era doar un coşmar sau vis frumos (după preferinţe...). Robocop 3 era şi el bun, dar filmul pe care se baza nu a prea plăcut. Cel puţin sunt constanţi. Finalul este trist: ATENŢIE, posesorilor de calculatoare care funcţionează la mai puţin de 120MHZ le este interzis acest joc. Şi nici să nu vă gândiţi să-l rulaţi cu mai puţin de 32MB şi fără 3DFX. Altfel, adio plăcere a zborului. Şi cu asta, spre un nou LEVEL.

Mike



▲ De data aceasta, doar o altă explozie. Cu sau fără 3DFX, pătratele rămân omnipotente.

◄ Cu privirile disperate aruncate în spate, pilotul încearcă să evite sărutul unei rachete.



Admirând din frigul nopţii nord-americane luminile New York-ului (cu alte cuvinte: nice graphics). ▼



Nota LEVEL

Producător: DID
Distribuitor: Ocean
Hardware: Pentium 166, 16 MB RAM; 32 MB pentru 3DFX
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

93 /100

Actua Golf 2

Iată că cei de la Gremlin îşi continuă seria Actua Sports cu un joc de golf. Va fi acesta la nivelul concurenţei?



În lumea producătorilor de jocuri Gremlin este una din firmele puternice cu o evoluţie destul de interesantă. Vă mai aduceţi aminte de Gobblins? A fost unul din succesele Gremlin din trecut! După un timp însă compania a lăsat de o parte jocurile pentru PC, îndreptându-şi atenţia mai ales spre cele pentru console. Dar iată că perioada de indiferenţă faţă de PC-uri a trecut, Gremlin fiind pregătită să revină în forţă. Unul din semne este constituit de seria Actua Sports, din care fac parte fotbalul, hocheiul, tenisul şi, cel mai recent, golful.

Grafică „*actuală*"

Ca şi alte jocuri din aceeaşi categorie, şi la acesta s-a lucrat mult pentru ca acţiunea de pe teren să fie cât mai reală. Peisajul nu este static, copacii unduindu-se sub adierea sau, după caz, bătaia puternică a vântului. Munţii din fundalul terenurilor sunt deosebit de bine realizaţi şi ar tenta cu siguranţă pe oricine la o drumeţie. Pe mine grafica m-a păcălit pentru moment de m-am crezut vara şi am tras puternic aer în piept. Cu părere de rău mi-am dat seama că pe lângă placa video şi Soundblaster, la computere nu se pune şi aer condiţionat. Mi-am văzut aşadar mai departe de joc, mai ales că era comentat de doi crainici BBC, Peter Aliss şi Alex Hays.



Se pot seta traiectorii ale bilei ca acesta să intre în gaură de la zeci de metri. Dar şansele sunt foarte mici.



Cred că este singurul sport în care nu contează vârsta şi sexul.



Şi iată jocul! După ce dinamica reclamă a seriei Actua se termină, eşti pus în faţa unor meniuri puţin mai dificile decât în general. Asta şi pentru că sunt într-adevăr multe lucruri de setat. Poate ar fi fost mai bine ca, odată selectat un tip de meci, să dai dublu clic pe el şi nu să plimbi mouse-ul jumătate de ecran pentru tot felul de opţiuni intermediare. Iar caracterele să fie ori mai lizibile, ori mai puţin înghesuite.

Pentru a fi cât mai real, Actua Golf 2 îţi oferă posibilitatea alegerii croselor. Aceasta se face prin selectarea unei set de paisprezece: 6 de lemn, 9 de oţel şi 4 pentru lovituri speciale. Pentru fiecare crosă este precizată distanţa la care poate trimite mingea precum şi unghiul care îl face latura de lovire cu verticala.

Demnă de luat în seamă este atenţia acordată detaliilor: fiecare cap de lovire are propria lui reprezentare tridimensională texturată. După ce ţi-ai ales crosele care-ţi plac, poţi să le schimbi în timpul jocului (asta dacă nu-ţi convine cea pe care personajul tău şi-o alege singur). Dintre crosele obişnuite, cele mai multe permit numai lovituri normale, iar celorlalte li se pot imprima anumite efecte. Doar croselor speciale - cu excepţia celei pentru lovituri fără boltă - li se pot imprima toate traiectoriile mai „*şmechere*": prea înaltă sau prea mică, cu efect, etc.

„*Actorii*" - adică personajele - au fost lucraţi cu mai puţină atenţie decât crosele. Oricum numărul lor este redus, fiind doar cinci jucători disponibili. Şi nici vorbă de reprezentante ale sexului frumos! Bine că totuşi creatorii jocului au fost mai atenţi la îmbrăcămintea lor. Blugii îşi schimbă culoarea, bluzele sunt realizate în diverse forme, cu diferite texturi care de care mai interesante şi atractive. Ca inovaţie se poate nota că poţi să alegi ce să porţi pe cap (în turnee se întâmplă deseori să plouă şi poate ţi-e milă de tine). Ai la dispoziţie un coif de broker, o pălărie de cowboy şi o şapcă de baschetbalist, la ultimele două putând fi selectată culoarea.

Drumul spre cucerirea lumii

Primul joc de golf din seria Actua a apărut pe PlayStation. Gremlin a luat terenurile din acest joc şi a mai adăugat altele, aşa că în AG2 ai de jucat pe terenurile a 8 cluburi. Din păcate numărul maxim admis de jucători este de patru, dar care pot adopta diferite tactici de joc. Lăsând la o parte practica - unde ţi se oferă câteva avantaje - meciurile pot fi de tipul strokeplay sau matchplay. În primul mod se joacă întreaga rundă de 18 găuri, iar câştigătorul este acela care totalizează cele mai puţine lovituri.



Nu, traiectoria nu e bună, ar trebui să țin cont și de vântul cam tăricel.

Spre deosebire de strokeplay, la matchplay se punctează numai numărul de găuri câștigate, apărând astfel posibilitatea ca jocul să se termine mult mai repede. De pildă, dacă mai sunt de jucat patru găuri și un jucător conduce cu cinci câștigate, atunci e imposibil pentru celălalt să-l învingă.

În cazul în care scorul este egal în ambele moduri de joc, acțiunea continuă până la prima greșeală a unui jucător de golf.

Asemănător matchplay-ului este skins, unde pentru fiecare gaură câștigată obții potul setat la începutul partidei. Dacă joci bine, îl vei primi dublat sau chiar triplat.



Interesante sunt combinațiile de câte patru jucători de golf, împărțiți în două echipe. În stilul foursome fiecare jucător continuă mingea de acolo de unde a lăsat-o coechipierul. În schimb la stilul fourball fiecare lovește în propia bilă, iar la calcularea scorului de tip matchplay se ține seama de cel mai bun rezultat al echipei respective.

Cele mai gustate jocuri sunt desigur turneele, din care disponibile la început sunt numai cele de amatori. Înainte de a juca pe terenurile unui club, se trag la sorți perechi de câte doi jucători de golf. Aceștia joacă pe toate cele 18 găuri sub reguli strokeplay. Câștigătorul va fi acela la care scorul este cel mai mic după ce se ia în considerație handicapul obținut la meciurile anterioare. Atunci când ajungi printre primii șase jucători care au handicapul mai mic sau egal cu zero, ai acces la turneele rezervate profesioniștilor.



Numai cum vezi aceste peisaje superbe ți se face chef de-un pescuit sau picnic.

Aici viața este mai dificilă. În primul rând este vorba de patru serii (a câte patru zile) ce se joacă pe terenul cu 18 găuri. După a doua serie sunt eliminați jucătorii care au cele mai mari handicapuri. Cei rămași vor fi reîmpărțiți în echipe cu rezultate egale, urmând să schimbe modul de punctaj cu cel matchplay. La sfârșitul ultimei zile câștigătorul primește trofeul și suma de bani stabilită de clubul respectiv. La sfârșit de turneu, ultimii șase profesioniști fac rocada cu primii șase amatori. Dacă ai câștigat patru sezoane atunci vei avea surprize care-ți vor face cariera mai grea, dar și mai frumoasă.



Vreme liniștită. Vântul nu tulbură oglinda apei, de se văd peștii din lac, fără să mai discutăm de oglindirea copacilor.

Pro și contra

Ca orice casă serioasă, Gremlin a fost atentă la multe amănunte, dar din păcate a neglijat anumite puncte esențiale. Cele opt cluburi sunt celebre, dar nu există un editor de terenuri. Cei doi crainici pot comenta ori fiecare separat, ori amândoi, având aproximativ 3000 de înregistrări. Dar multe sunt foarte asemănătoare, ca de pildă cele care le auzi când schimbi crosa. Se pot seta o mulțime de efecte vizuale, dar caracterele sunt puțin lizibile. În plus dacă ceri prea multe de la grafică (care poate deveni superbă prin schimbarea rezoluției) pe un computer mediu jocul va merge încet, uneori chiar enervant. Iar dacă setezi o rezoluție prea slabă peisajele vor pierde din farmec.

Desigur, turneele sunt bine gândite, dar restul modurilor de joc sunt insuficiente.



Datorită rezitenței aerodinamice traiectoria bilei este foarte asimetrică. Dar important e să nu nimeresc gropile cu nisip, de acolo se iese foarte greu.

Față de Jack Nicklaus 5, Actua Golf 2 apare ca un complementar al acestuia, dar puțin mai slab. Atuurile lui AG2 sunt muzica, sunetul 3D, precum și cele câteva moduri *„Actua"* de a lovi mingea.

În schimb *„handicapurile"* sunt numărul mic de jucători admiși în același timp precum și cerințele hardware pentru o rulare acceptabilă.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Gremlin
Distribuitor: Gremlin
Hardware: Pentium 75, 16 MB RAM;
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

80/100

Star Fleet Academy



A ajunge alături de Kirk şi Picard „Space, the final frontier. This is the next game of Star Trek adventures. His continue missions, to challenge fantasy like no one has gone before..." - aşa se poate caracteriza în câteva cuvinte acest joc.

Au fost odată ca niciodată, au fost anii '60. Pe atunci SF-ul îşi trăia *„epoca de aur"* prin scritorii care au devenit legende vii. În acele vremuri s-au remarcat monştri sacri ca Arthur C. Clarke, Isaac Asimov şi mai puţin cunoscutul Gene Roddenberry. Mai puţin faimos, dar tot la fel de important ca şi ceilalţi, acesta din urmă a creat o serie ce a rămas clasică - Star Trek - ce consta în aventuri în necunoscut pentru a explora lumi noi, a întâlni rase şi culturi neştiute. Atunci când urmăreai acest serial SF, imaginaţia îţi era cucerită total, ajungând tu însuţi să încerci să rezolvi problemele pe care căpitanul le înfrunta. Şi-ţi părea rău că nu erai în locul lui.

Dar asta se întâmpla acum 30 ani. Între timp industria jocurilor a *„furat"* clienţii cinematografelor şi televizoarelor, proiectându-i în situaţiile întâlnite doar pe ecrane. Deoarece a fost un film de succes, Star Trek a apărut şi el pe PC-uri, într-un quest condimentat cu lupte spaţiale. Fiind un joc de succes, *„25th Aniversary"* a avut multe continuări, ca de pildă *„A final unity"* - unde acţiunea era cu actorii din *„Next Generation"* şi „Harbringer" - aventuri pe Deep Space Nine. Acum iată că se revine la seria clasică, poate din motiv că a fost cea mai populară dintre toate.



Pe de-afară-i vopsit vultur, pe dinăuntru... ceva mult mai rău.

Cadets, we challenge you to go where no one has gone before!

Dacă în celelalte jocuri Star Trek erai trimis în spaţiu să rezolvi problemele Federaţiei, în acest joc situaţia e puţin diferită. Pentru că eşti un cadet, aşa cum au fost la început şi celebrii ofiţeri Kirk, Sulu şi Chekov. Aşadar nu vei fi trimis în spaţiu, ci în simulatorul de antrenament. Poate credeţi că misiunile sunt simple, dar greşiţi amarnic. Acestea sunt atât de dificile, încât eşti nevoit să cunoşti mulţimea de taste, pentru că dacă schimbi panourile cu mouse-ul în timpul bătăliei vei fi doborât cu brio de adversari.

Dar chiar dacă ştii efectul fiecărui buton tot ai şanse mari să nu termini cu bine misiunile. De ce? Pentru că se consideră că un ofiţer al Federaţiei nu trebuie să primească totul mură-n gură. Este adevărat, se pune baza pe cooperare, pe lucru în echipă cu propiul echipaj sau discuţii cu instructorii fără teama de a fi catalogat prost. Dar atunci când îţi vine rândul trebuie să fii foarte bun. Dar chiar şi dacă eşti aşa, tot nu vei putea termina multe misiuni din prima încercare, deoarece de multe ori nu ţi se spune clar ceea ce ai de făcut. Se pare că instrucţia constă mai mult în a învăţa din greşeli decât în misiuni klingoniene de împuşcat inamicii, trebuind să-ţi pui la contribuţie mai mult capul decât mâna. Spre exemplificare, statisticile spun că pentru primele două misiuni, 97% din cadeţi n-au trecut până n-au primit un scurt manual de rezolvare a lor. Iar în acesta se specifică clar că pe alocuri ar trebui să te abaţi de la ordinele primite!



O obişnuită întâlnire cu păsări klingone. Am scos textura ca să văd mai bine umbrele.



Cpt. klingon: *„M-ai supărat şi voi intra în tine!"*
Cpt. Forester: *„Excelent! Îmi ditrugi scuturile, dar ajungi praf intergalactic!"*

All crew to battlestations!

În celelalte jocuri Star Trek, echipajul era cunosut deja din serial. Aici este vorba despre formarea unuia din tinerii aspiranţi la titlul de ofiţer, tineri care îţi sunt prezentaţi la începutul jocului.

Aceştia sunt personalităţi diferite, fiecare fiind crescut într-un anumit mediu, chiar şi cei de pe aceeaşi planetă având temperamente diferite. Important pentru tine - comandantul lor - este de a-i unifica şi a-i determina să lucreze mai bine în echipă, tăind din egoismul şi înfumurarea unora dintre ei. În fond, vor fi cotaţi cu atât mai bine în cadrul Flotei cu cât sunt mai sociabili.

În timpul misiunii ei sunt absorbiţi de ceea ce li se prezintă pe monitoarele uriaşe, aşa că la un tur al postului de comandă nu-i vezi decât din spate. Doar Sturek se întoarce cu faţa spre tine, dar numai atunci când are să-ţi spună ideile sale. Oricum, misiunile sunt complicate şi trebuie să te concentrezi asupra jocului. Iar dacă în timpul unei lupte treci cu mouse-ul de la un panel sau altul, nava ta va fi distrusă înainte de a seta ceea ce ai vrut.

În schimb, în perioadele de odihnă dintre simulări, echipajul tău este foarte activ. Ajungi chiar să aştepţi aceste perioade pentru a vedea ce boroboaţe mai fac colegii tăi. Bineînţeles, ei nu le fac cu rea intenţie, ci ca urmare a unor greşeli de interpretare. Astfel vei ajunge în partea de quest a jocului, parte care cuprinde majoritatea filmelor de pe cele cinci CD-uri. Dar, din păcate, deşi sunt interactive, au acelaşi final. E recomandabil să salvezi imediat după misiune pentru a vedea ce se întâmplă în toate cazurile - în unele situaţii, dacă nu eşti ferm, ai mai multe dialoguri, iar în altele e bine să fii autoritar.

Dar nu ai de-a face numai cu echipajul tău. Introducerea îţi prezintă ultima docare a navei USS Entreprise, iar căpitanul Kirk ajunge la sediul Academiei Stelare pentru a ţine un discurs în faţa noilor cadeţi. Pe parcursul antrenamentului tot el îţi va prezenta misiunile pe care le-a creat. Deoarece Kirk este *„cel mai bun cunoscător al klingonilor”*, creaţiile sale te pun faţă în faţă cu această rasă ce acceptă nonşalant că nu cunoaşte înţelesul cuvântului *„pace”*. Şi asta doar dacă binevoieşte să-şi calce pe inimă şi să someze înainte de a trage...

Un alt instructor faimos este căpitanul Sulu, care a slujit sub comanda lui Kirk. Iar atunci când îl cauţi pe acesta, nu mică e surpriza de a-l întâlni pe comandantul Chekov, un strălucit inginer al Flotei. Acesta te roagă, dacă poţi, să-l ajuţi în adăugarea unor misiuni mai complexe în simulator (dacă nu mă-nşel, add-on-ul SFA se numeşte *„The Lost Chekov Mission Pack”*).

Totuşi cea mai mare parte a antrenamentului este făcută cu Aex Rotherot, comandantul ce a scris un manual al primelor două misiuni. Tot el prezidează marile evenimente ale Academiei Stelare.



Doi ofiţeri celebri de pe USS Entreprise: Sulu şi Chekov. Primul e serios, iar al doilea are un accent rusesc foarte comic.



Torpile cu plasmă, sau modul de *„salut”* al klingonilor.

Space, supranumit şi „the final frontier”

Aşa cum am amintit mai sus, misiunile nu sunt deloc uşoare. Şi asta nu pentru că de multe ori eşti depăşit numeric. Nu. Marea majoritate a acestora pun baza pe medierea conflictelor apărute din senin în zone periferice ale Federaţiei. Astfel, într-o misiune era vorba de a scana câteva planete aliate. Abia ajungi pe orbita primeia că un cargou îţi solicită ajutorul împotriva unor piraţi. La faţa locului observi că acesta este numit pirat de către ceilalţi comercianţi ce trag asupra lui. Necazul este că încărcătura scumpă a primului emite radiaţii ce nu pot asigura scanarea totală a navei. În timp ce cauţi soluţii pentru a calma cele două părţi, un alt cargou dintr-un sistem îndepărtat are probleme cu adevăraţii piraţi. Te duci după el? Atunci cele două tabere se vor război. Încerci să le convingi să înceteze? Nu vor vorbe, ci doar fapte concrete. Superiorii tăi se vor supăra că ai încălcat o regulă majoră: să nu tragi în nave ce ţi-au cerut încetarea focului. Aşadar o misiune foarte dificilă, a cărei soluţie trebuie găsită în maxim cinci minute. E clar că trebuie s-o reiei de multe ori, poate plicticos de multe ori. După astfel de *„discuţii logice”* cu negustorii Federaţiei, inamicii acesteia nu ţi se mai par chiar aşa de încuiaţi şi poate ţi se va face dor de ei, adică de...

Tablouri de comandă de acum 30 de ani: complexe, dar inutile.



Romulani şi klingoni

Dar ajungi repede să-ţi pară rău, pentru că navele lor nu sunt simple



Față de alte jocuri, aici ai un panel ce-ți arată starea fiecărei componente a navei.

atacat din spate. Doar o singură navă grea inamică nu are Cloaking Device, restul dispărând în ceață când ți-e lumea mai dragă.

Dar cele mai periculoase nave sunt cele romulane. Deși aceștia au stat prost la capitolul motoare stelare - pe care le-au achiziționat de la klingoni -, le-au dezvoltat pe cele de manevră. Așa au construit nave care dispar repede de sub focul armelor tale. Dar nu acesta este cel mai mare avantaj, ci puterea lor de foc mult superioară ție. Dacă Flota folosește fasere și torpile fotonice, romulanii utilizează disraptore și torpile cu plasmă. Acestea le fac foarte periculoase, chiar dacă sunt în inferioritate numerică.

ținte. Marea lor majoritate au „*cloaking device*", adică un dispozitiv de a se face invizibile tocmai atunci când ți-e Flota Stelară mai dragă, adică atunci când l-ai luat în țintă și te pregătești să-l distrugi. Din fericire acest aparat cere prea multă energie pentru ca nava să-și poată folosi armele, ori să-și repare structura.

Cândva, ura purtată Federației i-a unit pe aceștia într-o alianță tehnologică. Așa se explică asemănări ale designului navelor celor două rase. După ce s-au despărțit, romulanii au mizat pe dezvoltarea științifică, iar klingonii pe curajul ofițerilor săi. Astfel, navele primilor au arme superioare celor din Flotă și pun probleme mari, chiar dacă sunt depășite numeric. În schimb, ceilalți sunt doar puțin mai bine înarmați decât tine și-ți sar orbește în față, fiind relativ ușor de distrus.

Unele bătălii cu Bird of Prey (crucișătorul klingon) pot deveni distractive. Atunci când îi atingi rezervorul de antimaterie, el va lăsa în spațiu o dâră luminoasă, chiar dacă se va face invizibil. Efectul acestui „*fum fără foc*" este frumos, dar dacă posesorul lui mai are prieteni prin preajmă e bine să-l dobori. Pentru că este totuși ascuns, calculatorul navei nu-l ia în țintă, fiind necesar să controlezi manual focul navei. Din fericire nu are scuturile activate și va fi mai ușor de distrus. În alte cazuri poți distruge chiar dispozitivul de ascundere și atunci devine o pradă ușoară.

Clasica tactică klingoniană: o navă te atrage în focul celeilalte. Când schema reușește, prima se ascunde.



Dacă asemenea lucruri nu se întâmplă lupta va deveni interesantă, Bird of Prey-urile având obiceiul să-ți dispară din față și să-ți apară în spate. Iar dacă sunt mai multe, în timp ce tu urmărești pe una din ele, celelalte se mută în spatele tău. Dar proiectanții Flotei Stelare au creat un tip de navă ce are arme și în spate, nu numai în față.

Cum e de așteptat, situația este mai grea în cazul cuirasatelor inamice. Doar puține îți sunt superioare numai printr-o structură mai blindată. O mare parte din ele au arme îndreptate înapoi, ceea ce le face mai greu de



Unda tractoare poate fi uneori periculoasă. Totul depinde de nava care te tractează.

„On screen, leutenant"

O parte bine realizată a jocului constă în meniuri neîntâlnite în alte simulatoare de nave spațiale. De fapt nu sunt meniuri, ci tablourile de comandă ale fiecărui ofițer. În orice serial Star Trek căpitanul le dă acestora ordine specifice, iar de la antrenament nu putea lipsi învățarea panelurilor de comandă.

Important pentru supraviețuirea navei este cel al controlului defecțiunilor, unde distribui energie la sistemele de reparație ale diferitelor componente ale navei. Inițial, cea mai mare putere e alocată scuturilor. În timpul luptei poți să ignori unele părți ale navei, cum ar fi de pildă sistemul de tractare sau motoarele superluminice, dar după bătălie s-ar putea să ai nevoie de ele. De pildă, odată ce ai terminat de curățat spațiul într-o anumită parte a universului ești chemat în alta, iar starea motoarelor interstelare este foarte slabă. Bineînțeles că vei ordona ca acestea să fie reparate cu toată energia

Atunci când colinzi terchea-berchea prin spațiu, te întâlnești cu fenomene naturale ce ai vrea să le vezi de la sute de kilometri.





Pământul văzut din spațiu este deosebit de *„spectaculos"* prin alternanța apelor cu solul.

formante grafica are o rezoluție slabă, deși poți citi numele navei de pe texturile ei. Dar, din păcate, tabloul de bord e cel din prima serie. Astfel apare un element vechi de 30 de ani: mulțimi de beculețe ce sclipesc aleator, dar nu reprezintă nimic.

Jocul este pe cinci CD-uri pline cu filmulețe. Acestea constau nu numai în explicarea ordinelor de către instructor, întâlniri cu cei trei ofițeri celebrii sau discuții cu membrii echipajului tău. În discuțiile cu extratereștrii, nu mai sunt desene animate (ca în 25th Aniversary), aceștia fiind interpretați de actori ai Paramount Pictures.

disponibilă, dar ai șanse să nu ajungi la timp. Aceasta va însemna reluarea misiunii, inclusiv a bătăliei care ți-a pus probleme.

Un alt panel interesant este cel al bibliotecii Flotei. În el se găsesc informații despre toate elementele universului Star Trek: sisteme planetare, rasele cunoscute, navele lor, ba chiar și ofițeri celebri. Dacă



O navă în imensul spațiu este ca o bărcuță în mijlocul unui ocean.

vrei să cunoști mai bine nu numai jocul, ci și serialul care l-a inspirat, biblioteca te va ajuta foarte mult. De pildă atunci când ceri informații despre căpitanul James T. Kirk ți se spune printre altele că l-a învins pe tiranul Khan, în încercarea de a apăra proiectul Genesis, încercare ce a fost pe marile ecrane în filmul *„Răzbunarea lui Khan"*.

O altă diferență față de celelalte simulatoare spațiale este posibilitatea scanării altor nave, nu neapărat inamice. După ce acestea sunt selectate, accesezi panelul ofițerului științific și poți cerceta fiecare element în parte: motoare, scuturi, dispozitiv de ascundere (dacă îl are).

Aceste trei tablouri sunt cele mai des folosite, celelalte fiind mai puțin semnificative: navigație, comunicații, controlul armelor.

Jurnal Level, data stelară 4183,4. După ce am terminat jocul...

...am ajuns la conluzia finală. Categoric, Interplay-ul este o casă producătoare puternică. Star Fleet Academy te introduce în lumea Star Trek, dar în cea a primei generații, cea mai puțin cunoscută la noi. Totuși legăturile cu acțiunea de pe micile ecrane este foarte redusă, fiind vorba numai de cei trei ofițeri - Kirk, Sulu și Chekov - care îți apar în discuțiile dintre misiuni. Iar uniformele sunt din aceeași serie.

Așa cum am mai spus, SFA nu pune accentul pe bătălii lungi și grele, ci pe rezolvarea inteligentă a misiunilor, el fiind față de X-Wing și Tie Figter ceea ce e Tomb Raider față de Quake și Duke Nukem.

Interesantă e și realizarea sunetului și a graficii. Resursele minime sunt Pentim la 90 MHz cu 16 MB RAM, dar este recomandat Pentium MMX la 150 sau mai mult, cu 32 MB RAM. Pe sistemele mai puțin per-



O navă la înălțime, atât la propriu cât și la figurat.



Pachetul jocului arată cam așa în cazul în care vreți să-l cumpărați.



Ce poate fi mai ostil și periculos decât apariția unei nave romulane.

Sunetul stereo (de fiecare dată când intri în SFA apare o reclamă interesantă Dolby Surround) este binevenit, mai ales atunci când auzi pe ce parte apare o navă klingonă ascunsă.

Față de celelalte jocuri de același gen, în acesta creezi misiuni de luptă foarte ușor și repede, ca și un joc multiplayer. Din păcate, vei avea aceeași punte de comandă a clasei Constitution pentru toate navele Federației, ba chiar și pentru cele klingone sau romulane.

Totuși, SFA nu depășește prea mult celelalte simulatoare spațiale, în ciuda ideilor interesante pe care le aduce. De aceea ar putea dezamăgi pe cei care nu sunt fanii Star Trek.

Generalu'

Nota LEVEL

Producător: Interplay
Ofertant: Blue Ridge International
Tel: 01/2106828; 01/2106829
Distribuitor: Interplay
Hardware: Pentium 90, 16 MB RAM;
Placă 3D: Da
Multiplayer: Da
Platformă: Win 95

78 /100



CHEAT CODES

Alien Trilogy

comeandhaveago = toate armele
ifyouthinkyouarehardenough = toate armele şi muniţie infinită
nadiapopovXX (XX = 1-34) = sare la alt nivel
TAKEONALLCOMERS: invincibilitate
RIPLEYDOESITWITHBIGGUNS: mega cheat (vă face invincibil, vă dă toate armele şi toată munţia)

Ascendancy

Creaţi fişierul NOUGAT.LF în directorul jocului Ascendancy. Nu trebuie să scrieţi nimic în acesta.
În timpul jocului tastaţi codurile de mai jos:
Planet Screen
I - Proiect complet
O - Populaţie maximă
R - Aduce colonia respectivă sub controlul dvs.
Shift + M - Adaugă la populaţia maximă
T - Realizează colonie pe o planetă nepopulată
-Research Screen-
E - Termină cercetarea actuală
O - Obţine toată cercetarea

BirthRight - the Gorgon's Alliance

Dacă aveţi nevoie de ceva bani, apăsaţi F3 iar apoi 'SYNCASH'. Atenţie, codul trebuie scris cu litere mari.



Ignition / Bleifuss Fun

Tastaţi aceste coduri în meniu pentru a le activa sau dezactiva:
SVINPOLE - Zoom in la o maşină privită din spate
BANARNE - Big Chunky Cars
SKUNK - Maşinile sunt invizibile înafară de roţi
FILMJOLK - În timpul jocului realizează un efect special
SLASKTRATT - Sunt valabile toate maşinile
SURMULE - Sunt valabile toate track-urile

Black Dahlia

P8 Stained Glass Puzzle - leadhead
P11 Winslow's Safe Puzzle - masterlock
P14 Wooden House/Lockbox Puzzle - loghouse
P15 Dresser in Louie's Loft Puzzle - turnkey
P21 Raven Room Circular Table Puzzle - arthur
P22 Seal Puzzle - ringding
P26 Bag Of Runes Puzzle - gemstone
P27 Dream - Archway Puzzle - cancan
P32 Pressure Gauges Puzzle - pressure
P34 Sewer Levers/Bars Puzzle - barbell
P35 Raven Room Door Plates Puzzle - triangle
P36 Candlestick In Raven Room Puzzle - nimble
P38 Sun/Planets/Door Puzzle - sunspot
P39 Gearshift Puzzle - Treasure Door #1 - ladybug
P40 Key Puzzle - Treasure Door #2 - keypunch
P41 Half-A-Gear Puzzle - Treasure Door #3 - gearoil
P44 Main Chamber Column Puzzle - temple
P46 Slider Puzzle - blockhead
P47 Stone Blocks Puzzle - rock33
P59 Luggage Crate On Train Puzzle - boxtop
P67 Cane Lock Puzzle -candycane
P68 Telegram Puzzle - teleport
P73 Telescope Puzzle - peeper
P76 Cuckoo Clock Puzzle - bongo

Chaos Island

Ţineţi apăsate tastele următoare în timpul jocului ctrl, shift, x and s. Va apărea o bară roşie în partea din stânga jos. Tastaţi codurile de mai jos, exact aşa cum sunt scrise iar apoi apăsaţi Enter.
(Apăsaţi ctrl,shift,x,s)
Tastaţi:
Kill - Distruge inamicul selectat.
Egg raptor - Dă raptor egg
Egg trex - Dă trex egg
Egg stegosaur - Dă stegosaur egg
Egg parasaur - Dă parasaur egg
Egg dilo - Dă dilophosaur egg
Egg triceratops - Dă triceratops egg
Egg compy - Dă compy egg
Money # - Dă alimente (unde # este numărul de alimente dorit)
Win - Victorie instantanee
Lose - Înfrângere instantanee
Macleod - Invincibilitate
Clear - Curăţă harta
raggsdale - Afişează lista de cheat-uri
health amt - creşte sau descreşte unităţile selectate (amt reprezintă valoarea ce trebuie introdusă)
hppr amt - vindecă unităţile (amt reprezintă valoarea ce trebuie introdusă)
shift F3 - pauză în joc

Constructor

Aceste cheat-uri sunt doar pentru versiunea DOS a jocului.
Când vreţi să folosiţi codurile mergeţi în fereastra single player apoi tastaţi un cod şi în final apăsaţi Enter. Dacă aţi introdus codul veţi auzi un mic „bip" în difuzoare.



Când porniţi jocul apăsaţi tasta C. Va apărea afişat caracterul +, ceea ce înseamnă că toate codurile introduse de dumneavoastră au fost activate.
worker902 - Puteţi cumpăra muncitori oricând doriţi
gangster822 - Puteţi converti jucătorii în gangsteri
weapons473 - Puteţi cumpăra orice armă doriţi pentru gangesteri
fences673 - Aveţi de la început toate fences-urile
loans039 - Puteţi împrumuta de la bancă orice sumă de bani
estates131 - Puteţi cumpăra orice cartier, fără limite
houses738 - Puteţi construi case oricând doriţi
build909 - Casele sunt construite instantaneu
gadgets337 - Puteţi cumpăra din start toţi gadget-ii
teams418 - Permite schimbarea

team-urilor în single player mode
map751 - Puteţi juca pe orice hartă cu orice jucător

FA-18 KOREA

Dacă doriţi să folosiţi orice alt avion într-o misiune tastaţi tipul aparatului dorit de dumneavoastră în fereastra callsignbox. Exemplu: dacă doriţi să folosiţi un Mig 21 tastaţi în fereastra callsign use: MG21. Astfel, toate avioanele F-18 din misiunea respectivă vor fi înlocuite cu aparate Mig 2. Acest cheat nu este acelaşi cu fly: MG21-00. Acesta se poate folosi numai dacă acest tip de avion este deja prezent undeva în misiune. Comanda **use:** înlocuieşte toate avioanele F-18 cu avioanele pe care vreţi să le folosiţi. Deci, dacă doriţi ca toate aparatele F-18 din misiune să fie înlocuite cu avioane F-14 atunci pur şi simplu tastaţi în fereastra callsign use: F14D şi toate aparatele F-18 prezente în respectiva misiune vor fi înlocuite cu aparate F-14.

Interstate 76

Ţineţi apăsate tastele CTRL-SHIFT în timp ce introduceţi următoarele lucruri:
getdown - Toate maşinile pornesc să te atace
wiggleburger - Scutură ecranul bine de tot

JointStrikeFighter

În fereastra Pilot Select apăsaţi simultan ambele taste control şi în acelaşi timp apăsaţi şi tasta Enter. Acum veţi fi capabili să săriţi în orice avion sau elicopter din misiune.

Outpost

Ctrl F10 - Armagedon button
Ctrl F8 - Self esteem rebuilder
Ctrl F9 - Mass driver missfire
Ctrl F11 - Nu există limitări de resurse
Ctrl F12 - Modifică lq-urile



Mortal Kombat 3

În directorul MK3 tastaţi „mk3\" şi apoi următoarele:
666 - Jucaţi cu Smoke
1000000 - Joacă cu Motaro şi Shao Kahn în 2 player mode
1995 - Jucători transparenţi
831 - Jucători umbră
9966 - Jucătorii luptă în direcţii opuse
4000 - Turbo mode
603015 - Slow mode
8888 - Jucători mari
1111 - Jucători slabi
12345 - Jucători înguşti
54321 - Jucători mici
4862222 - Block is bad

Următoarele lucruri sunt chei pentru Code Bar în modul 2 player.
{Key}:
0=Dragon
1=MK
2=Yin Yang
3=3
4=Question Mark
5=Lighting Bolt
6=Goro
7=Raiden
8=Shao Kahn
9=Skull

Folosiţi cheile şi codurile de mai jos pentru a face jocul ceva mai distractiv:
100100 - Throws disabled
020020 - Blocks Disabled
987123 - No Power Bars
033000 - Player 1 Half Energy
033000 - Player 2 Half Energy
707000 - Player 1 Quarter Energy
000707 - Player 2 Quarter Energy
688422 - Dark Combat
642648 - Galaga
101000 - Player 1 Healing Enabled
000101 - Player 2 Healing Enabled
303303 - Both Players Healing Enabled
202000 - Player 1 Weaking Enabled
000202 - Player 2 Weaking Enabled
404404 - Both Players Weaking Enabled
552000 - Player 1 Takes Double Damage
000552 - Player 2 Takes Double Damage
552255 - Both Players Take Double Damage
239494 - Sweeping Disabled
972279 - Timer Disabled
348279 - Timer Slow
978243 - Multi-Powers
969141 - Winner Fights Montaro
769432 - Winner Fights Noob Saibot
033564 - Winner Fights Shao Kahn
205205 - Winner Fights Smoke
282282 - Este afişat pe ecran No Fear

Virtua Fighter PC

Pentru a juca cu Gold Dural:
În meniul Character Selection, apăsaţi Jos, Sus, Dreapta apoi DEL+ 2 ori Stânga. Dacă totul e OK vezi auzi un bip în difuzoare.
Pentru a juca cu Silver Dural:
În fereastra Character Select, apăsaţi Jos, Sus, Dreapta, apoi DEL+ 2 ori Stânga. Dacă aţi introdus codul corect veţi auzi un sunet asemănător cu un „swoosh".
Pune Dural în fereastra Records:
În fereastra „Press Start", apăsaţi Sus de 17 ori iar apoi Enter de două ori. Acum intraţi în fereastra de opţiuni şi dacă totul a decurs cum trebuie ar trebui să auziţi un „**Ring Out.**" Statisticile lui Dural ar trebui să fie acum în fruntea clasamentului din Records.
Mărimea ringului şi slectarea stadiului:
În fereastra „**Press Start**", apăsaţi Sus de 12 ori iar apoi ENTER de două ori. Intraţi acum în fereastra de opţiuni şi ar trebui să auziţi „K.O." de 3 ori. Mutaţi apoi cursorul pe Exit şi apăsaţi Jos. Cursorul va dispărea. Apăsaţi apoi DEL şi va apărea o a doua fereastră de opţiuni.
View Credits:
Ţineţi apăsat butonul DEL în timp ce sun derulate demo-urile pentru a vedea cine a realizat VF.
Slow motion replays:
La sfârşitul unei runde, ţineţi apăsate tastele DEL+END+PgDn şi replay-ul se va face în „super-slow-mo".
Pentru a vedea din alte unghiuri decât din cele obişnuite apăsaţi tasta F7.

Meat Puppet

Tastaţi în timpul jocului următoarele coduri:
~ingesth - Sănătate maximă
~ingeste - Energie maximă
~ingestw - Muniţie maximă
~ingesta - Sănătate, energie şi muniţie maximă
~ingesti - Invulnerabilitate
~ingests - Sniper cheat
~dansmartbomb - Distruge toţi inamicii de pe ecran
~boom - Explozii
Tastaţi următoarele pentru a fi afişate diverse mesaje de la producători:
~parasite
~artifact
~jackal
~ktyash
~noisiv
~azule
~bman
~sevenjr

Pinball Fantasies

Tastaţi în timpul jocului următoarele coduri:
CHEAT-Dă intro-ul cheatului
EARTHQUAKE-Stop table tile
EXTRABALLS-Adaugă şapte mingi
FAIR PLAY-Dezactivează cheat-urile

Populous 2

Mergeţi în meniul CREATE YOUR DEITY, încărcaţi caracterul dumneavoastră şi ca parolă introduceţi:
DKNPJAEEMEJMNMFAFDOD
Acum mergeţi în meniul CONQUEST şi tastaţi numele ultimului nivel în care aţi fost.
Pentru a obţine un zeu cu putere maximă tastaţi următorul cod în meniul CREATE YOUR DEITY:
KOPOJAEEMEJMNMFAMEON

Wing Commander: Prophecy

Fişierul care trebuie editat este prophecy.exe. Adresa hex:
422b7 - modificaţi hexul 48 în 90
65777 - modificaţi hexul 49 în 90
659C9 - modificaţi hexul 48 în 90
Aveţi muniţie infinită la toate armele.

Golden Eye

Războiul Rece, un subiect palpitant, un capitol misterios, al istoriei relațiilor est-vest. De data aceasta, agentul 007 este cel care încearcă găsirea unei soluții pentru un posibil conflict...



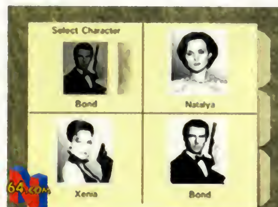
Agentul 007 în persoană, încercând să-și protejeze smoking-ul de mizeria din jur

Războiul Rece a separat Europa, lumea și chiar și Universul în două: americani, vest europeni și alți „*good guys*" pe de o parte și ruși, ruși și ruși, pe cealaltă. Din cauza caracterului cu adevărat „*rece*" al acestui război, luptele deschise au fost întotdeauna evitate. Adevăratele bătălii au fost date la nivelul serviciilor celor mai secrete ale ambelor părți, fie ele CIA, FBI, MI6 sau KGB. Fie că purtau căciuli din blană de iepure și aveau secera și ciocanul în frunte sau purtau cravată, cămăși scrobite și conduceau Lamborghini-uri, agenții secreți făceau tot posibilul pentru a sabota, distruge, elimina sau asasina.



I spy with my little eye

Nu cu mult timp în urmă am avut ocazia să vizionăm pe ecranele extralate ale cinematografelor blockbuster-ul „*Golden Eye*". Pe muzica interpretată de Tina Turner, Pierce Brosnan trecea prin aventuri cel puțin extraordinare, trecând cu mult de limita credibilului. Oricum, filmul s-a bucurat de ceva succes, așa că și alte domenii au fost afectate. Producătorii de jocuri pe console au hotărât că un subiect tratat încă de prin anii '50 nu este învechit, așa că a apărut jocul în discuție. Story-ul urmează cu fidelitate acțiunea filmului: un elicopter de luptă ultrasecret cu numele de cod „*Pirate*" a fost furat de Xenia Onatopp și câțiva dintre colaboratorii ei sovietici. Xenia este un pilot încercat, renumită în special pentru apartenența la un grup terorist implicat în traficul de arme. Grupul respectiv - Janus - are cartierul general în St. Petersburg, Rusia. Cu două zile înainte de începerea acțiunii jocului, Pirate a fost reperat în Rusia, unde fuseseră înregistrate activități cel puțin dubioase. Situația este foarte critică: se pare că un satelit de o putere extraordinară - Golden Eye - este implicat în afacere. Dacă Golden Eye și Pirate cad în mâinile rușilor, securitatea mondială va fi periclitată. Misiunea lui 007: recuperarea lui Pirate și descoperirea unor noi elemente despre afacerea Golden Eye. În aceste condiții extraordinare, cu siguranță că veți avea ceva de lucru ...



Natalya și Xenia, protagonistele acestui joc. Binele și Răul sub formele lor cele mai fermecătoare.



O armă cu adevărat „*mortală*", care, cu cele 30 de gloanțe ale sale, poate transforma orice inamic în stropitoare.

A license to kill

Cunoașteți stilul jocurilor 1st person? Acestea au intrat pe piață cu mulți ani în urmă, în special pe PC-uri. Pe console, o apariție notabilă a acestui gen este Doom 64, o adevărată capodoperă. Pe scurt, 1st person înseamnă a privi acțiunea prin ochii personajului. Golden Eye face parte din acest gen. Există patru slot-uri pentru salvări. După ce veți alege unul dintre acestea, va trebui să selectați unul din cele două moduri de joc: single sau multiplayer. Într-adevăr, Golden Eye prezintă opțiunea de joc în doi, trei sau patru, în diferite variante: 2 vs. 2, 1 vs. 2 și chiar 1 vs. 3. În ceea ce privește personajele, în single player jucați, desigur, rolul agentului 007, cel cu renumita frază de prezentare „*The name's Bond... James Bond...*". Pentru multiplayer, gama personajelor este mult mai largă, cuprinzând și agenul 006 - Alec Trevelyan, un fost agent KGB, ministrul apărării Mishkin, Natalya Simonova, precum și alți iluștri necunoscuți. Ce face un joc de acțiune interesant: a) grafica; b) sunetul; c) armele? Răspunsul ar fi:



Briefing-ul primei misiuni. Se specifică clar practicarea „*bungee jumping*"-ului. Se prea poate ca MI6 să se fi profilat pe „Sporturi și divertisment"

toate trei. În ceea ce privește grafica, a spune Nintendo 64 înseamnă a spune totul. Efectele vizuale sunt de un realism impresionant. Astfel, încercați să trageți în ceafa unui inamic sau descărcați-vă furia și KF7-le pe un perete. Urmele lăsate de gloanțe sunt extrem de bine realizate. Mi s-a întâmplat ca, la un moment dat, să execut de aproape un soldat rus care purta o cască din oțel. Primul glonț tras a lăsat o urmă pe casca acestuia. Și, dacă tot vorbim de îmbrăcăminte, vestimentația personajelor cuprinde o gamă foarte variată de uniforme (de la cele tipice, verzi, la costume de camuflaj pentru peisajul de iarnă). Căciulile și căștile soldaților inamici nu sunt nici ele lipite de cap, întâmplându-se deseori să-ți descarci pistolul într-o blană de iepure, în timp ce stăpânul se distrează trăgând în tine. Odată trecuți de partea macabră a jocului, ar fi timpul pentru o descriere a locurilor în care se desfășoară conflictele. Pentru început, veți avea ocazia să săriți de pe un dig (cu ajutorul unei bungee rope, desigur..). Vor urma o pistă de decolare, pe care veți fi nevoiți să o folosiți (din avion...), o fabrică de arme chimice, o fregată, întinderile înghețate din Siberia, parcul central din St. Petersburg, sediul Serviciilor Secrete din Rusia, un tren, jungla etc. Fiecare misiune va avea un briefing serios, prin intermediul căruia veți fi informați asupra obiectivelor. Nu, nu este nevoie să luați notițe! Dacă vă mai aduceți aminte, James Bond este fericitul posesor al unui ceas multifuncțional, pe care veți avea nu o dată ocazia să-l folosiți. Pe ecran vor apărea toate informațiile posibile, de la obiective până la arme, obiecte și situația misiunii. Ceasul are și rolul de meniu, putând fi setate dimensiunea ecranului, volumul muzicii și al efectelor de sunet etc.

Și dacă tot am ajuns la capitolul *„sunet"*, ar trebui să menționez calitatea ireproșabilă a efectelor, care cuprind explozii, gemete, vântul din zonele subpolare, toate acestea realizate excelent. Muzica este pe măsura unui joc cu James Bond, având ca sursă de inspirație coloana sonoră a filmului. Arsenalul pus la dispoziție de MI6 agentului 007 este de-a dreptul... impresionant, majoritatea timpului constând într-un amărât de pistol, cu sau fără amortizor, dar care este arma de preferință în multe situații. Astfel, când silencer-ul este la locul lui, vă veți bucura în liniște de dispariția inamicilor, lovindu-i ca o umbră imposibil de detectat. Sentimentul de satisfacție pe care îl are jucătorul când țintește și trage un foc de maestru este de nedescris. Pentru asemenea *„asasinări chirurgicale"*, Bond va profita din plin și de serviciile oferite de Sniper Rifle, o adevărată armă de vânătoare cu lunetă, ideală pentru doborârea inamicilor de la distanțe apreciabile. În rest însă, totul se va reduce la un masacru, inamicii venind în cantități impresionante asupra lui 007. Pentru asemenea cazuri, arsenalul este furnizat chiar de prietenii noștri roșii: KF7, Phantom, DD4, Klobb ș.a.



▲ **Pe digul de la Arkangelsk, gărzile fac tot posibilul să împiedice agenții 00x să practice *„bungee jumping"*.**



◄ **Exemplu de asasinare *„chirurgicală"*, tipică pentru James Bond și a sa KF7. Sniper Rifle este însă mult mai eficientă.**





În stânga se află indicatorul de energie, iar în dreapta cel al rezistenței armurii. Un ceas la care Swatch nici nu visează.



Consola, butoanele și ce fac acestea în cadrul acestui joc. ▼

Prin urmare...

GoldenEye este o experiență unică. Pentru pasionații genului este un punct de reper. Multe jocuri viitoare vor fi comparate cu el. Și poate agentul 007 se va întoarce, curând...

Mike

Producător:	Nintendo
Distribuitor:	Nintendo
Ofertant:	Omnilogic BGS
Tel/Fax:	01/2233175 01/2233164

Joystick-uri în test

Care gamer nu a jucat măcar pentru o dată în viața lui un simulator de curse? Probabil că toți cei care se consideră a fi gameri au pus mâna pe jocuri ca Grand Prix, Need For Speed sau Screamer Rally 2. Dar cum pot fi rulate aceste jocuri cu un joystick destinat în special simulatoarelor de curse?

Formula T2

Look at this... volan, pedale, schimbător de viteze... Oare lipsește ceva? Poate frâna de mână! Este suficient să-l montezi pe masă, stabilitatea foarte bună fiind asigurată de două ventuze și două sisteme de prindere cu șurub, și deja te simți în cockpit-ul unei mașini de curse. Problemele apar în cadrul calibrării. Deoarece aparatul nu este dotat cu butoane de corectare a calibării pe axele x și y, centrarea trebuie făcută numai din volan sau pedale. Sub Windows 95, T2 a fost recunoscut imediat și a putut fi setat fără nici un fel de probleme. În plus, acest aparat poate fi folosit și pe platforme Mac. Schimbătorul de viteze este apropiat de volan și permite o accesare rapidă și promptă a acestuia. Oricum, el este destinat în special celor care au ceva mai multă experiență în domeniul curselor auto. Din cauza pedalelor poate prea apropiate, se apasă uneori la frânare sau accelerare ambele pedale. Astfel, te trezești uneori că motorul este turat la maxim și mașina nu pleacă de pe loc. Acest lucru se întâmplă și din cauza unei lipse de rezistență la apăsare a pedalelor. Ar fi fost mult mai bine dacă pedala de frână ar fi fost mai tare și ar fi avut o cursă mai mică. Dar chiar și așa, odată ce te obișnuiești și ai un pic de dexteritate, acest lucru nu mai reprezintă o piedică. Componentele sunt bine realizate și asigură aparatului o viață lungă. Volanul este realizat din cauciuc, asigurând un confort deosebit la manevrare.



Grand Prix 1

Acest tip este asemănător cu Formula T2, diferența constând în lipsa pedalelor, în locul acestora existând două manete care sunt atașate la volan. La fel ca primul accesoriu prezentat, stabilitatea este asigurată de două ventuze și două sisteme de prindere cu șurub. Volanul este la fel de bine realizat, asigurând astfel un confort deosebit. Butoanele, în total patru (în afară de cele două clapete pentru accelerare și frânare), sunt ușor de accesat și asigură o funcționalitate sporită. Lipsa butoanelor de corectare a calibrării pe axele x și y constituie și aici un aspect negativ. Fără aceste butoane nu se poate realiza o calibrare foarte exactă.



Sub Windows 95 aparatul a fost recunoscut imediat putând fi la fel de ușor configurat.

În Grand Prix 2 nici unul din cele două aparate nu a ridicat nici un fel de probleme. Au putut fi calibrate ușor, iar în joc au funcționat așa cum ne-am așteptat. Formula T2 și Grand Prix 1 au fost realizate cu foarte mare atenție, aparatele putând fi recunoscute și utilizate de marea majoritate a simulatoarelor de curse aflate în topuri. De asemenea, feeling-ul sporit al ambelor aparate este rar întâlnit la celelalte modele. Se pare că designul celor două aparate a fost atent studiat de către cei de la Thrustmaster, în final obținându-se produse de o calitate extraordinară.

Mr. President



Wizzard Pinball Controller

Chiar dacă vi se pare incredibil, în rândul gamerilor există și fani ai jocurilor de pinball. În general aceste jocuri sunt ușor de utilizat și deservit și au marele avantaj că oferă un mod plăcut de a-ți petrece timpul liber. Pentru a simplifica și în același timp pentru a mări feeling-ul în cadrul acestui gen de jocuri, Thrustmaster a conceput un joystick care atașat la tastatură reproduce aproape condițiile reale din sălile de jocuri. Din pachetul de livrare mai face parte o minunată colecție de jocuri de pinball. Configurarea se face simplu, în acest sens existând o opțiune prin care se poate alege foarte ușor tipul de deservire dorit (tastură, mouse sau joystick). Sub Windows 95 produsul a fost recunoscut ușor și a putut fi calibrat fără nici un fel de probleme. Fixarea celor două butoane se face pe părțile laterale ale tastaturii cu ajutorul unui material special. Controller este realizat ergonomic, asigurând un confort sporit. Cele două butoane sunt mari și pot fi astfel accesate cu ușurință. Wizzard Pinball Controller a fost în așa fel conceput astfel încât chiar și atunci când este fixat pe tastatură să nu împiedice utilizatorul la scriere. Simplu, ușor de manevrat și la un preț rezonabil, acest produs este ideal pentru cei care iubesc jocurile de pinball mai mult decât orice.

Producător: Thrustmaster
Ofertant: Ima Infoconsult
Tel: 01/6424197
01/2503605
Fax: 01/6422218
Alte informații:
http://www.thrustmaster.com
Formula T2:
- 200 USD fără TVA
Grand Prix 1:
- 120 USD fără TVA
Wizzard Pinball Controller:
- 37 USD fără TVA

Întrebările cititorilor

Alexandru Nicolaescu, Bucureşti

Salut Alex!
Scrisoare ca a ta mai rar! Mi-a plăcut mult de tot ce ne-ai scris. Mai ales criticile... În legătură cu problemele care ţin de PC-ul tău aş spune că există fie un conflict hard fie un conflict soft. Sub Win95 unele programe nu prea se înţeleg bine între ele şi au drept rezultat blocarea calculatorului când ţi-e lumea mai dragă. Sfatul meu este să dezinstalezi Norton Utilities. Cum am mai spus, s-ar putea să fie problemă hard. În acest sens mergi pe My Computer, dă un clic cu tasta dreaptă a mouse-ului şi alege mai apoi opţiunea Properties. De aici mergi mai departe în Device Manager. Aici selectează diferitele componente (CD-ROM, placă se sunet, placă grafică etc.) şi vezi proprietăţile acestora şi mai apoi resursele pe care le ocupă. Aici ar trebui să vezi dacă există vreo componentă care a intrat în conflict cu o alta (ocupând aceleaşi resurse). În principiu, dacă există vreo problemă hard Win 95 afişează în Device Manager în dreptul componentei care face probleme un cerc galben cu un semn de exclamaţie în mijloc.
În legătură cu jocul Operation 2, caută în cadrul rubricii de cheat-uri. Dacă o să găsim ceva cheat-uri o să le publicăm chiar în cadrul acestui număr. Cu manualele nu te putem ajuta sub nici o formă. Îmi pare rău, dar asta este. Nici cu add-on-ul de la JetFighter 3 nu ştiu dacă putem face ceva. O să încercăm să-l punem pe CD. Caută în directorul update de pe CD, poate o să găseşti acolo ce te interesează. Îmi vine chiar greu să îţi spun într-una că asta nu se poate, ailaltă nu se poate... Nici cu revistele anglo-saxone nu te putem ajuta. Cel puţin deocamdată. În legătură cu HIND-urile, ne-ai dat o idee bună. O să încercăm să o punem în aplicare. Producătorii de jocuri realizează în general produse care folosesc din plin toate resursele hard. În ultima vreme ai observat şi tu că apar o grămadă de jocuri pentru 3Dfx. De ce? Pentru că grafica are un alt aspect! Mai ales 3D-urile sunt pe 3Dfx. Altfel, ştim cu toţii, că grafica e de doi bani. De ce se programează numai jocuri pentru Windows 95? Pentru că este un sistem de operare pe care jocurile rulează mai stabil, mai repede şi nu există atât de multe probleme de configurare a diferitelor componente (plăci de sunet, 3Dfx...). Uf, o să băgăm şi ceva mai multe simulatoare (asta şi în măsura în care sunt ceva noutăţi în domeniu)... măcar de dragul tău.
Salut şi... la mai multe scrisori!

Rădulescu Marius, Timiş

Bine ai venit pe tărâmurile LEVEL-ului!
Pe CD nu există nici un virus. L-am verificat şi răsverificat... NU EXISTĂ VIRUS! Este poate o alarmă falsă a TBAV-ului sau RAV-ului. Crezi că ne-am putea permite deteriorarea a câtorva mii de calculatoare? Jocurile care spui tu că nu merg, necesită o placă 3Dfx. Eroarea aceea apare din cauza faptului că jocul nu detectează o placă grafică 3Dfx.

Arco the Killer

Bine te-am regăsit!
Ne-au trecut şi nouă prin minte ideile tale. O să vedem ce putem face! Greşelile de ortografie zic eu că sunt acum aproape inexistente. Cele de gramatică la fel. Se mai întâmplă să apară şi bug-uri. Asta e! Cu posterul o să încercăm să facem un efort şi să realizăm ceva mai bun decât până acum. Pe curând!

Ciobanu Remus, Baia Mare

Hi guy!
Îţi mulţumim că ai înapoiat revista care ţi-a venit în plus. Mai toată lumea se plânge că nu prea mai există oameni cinstiţi în ziua de astăzi. Tu ai demonstrat contrariul. Deşi, după cum se spune, excepţia întăreşte regula. Jocurile enumerate de tine şi-au găsit şi îşi vor mai găsi probabil un loc în revista noastră. Ciao!

General Manager:
Dan Bădescu

Product manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Redactori:
Mihail Stegaru
(Mike),
Silviu Anton
(Generalu')
Sergiu Zichil
(Sergio)

Colaboratori:
Rusu Ionuţ

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică şi DTP:
Sorin Gruia

Machetare şi label CD:
Adrian Popa

Marketing şi publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka

Distribuţie:
Ioana Bădescu
Bogdan Bart
Leonte Mărginean

Adresa redacţiei:
B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Braşov

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Braşov
Tel./Fax: 068/150886,
068/153108

Pregătire Filme:
Magazin Holding Kft
Budapesta, Ungaria

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

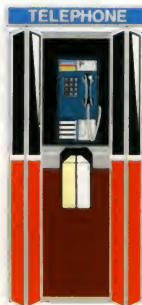
Topul cititorilor

Iată că din acest număr ne-am hotărât să facem un top al gamerilor. Astfel, vom fi capabili să vedem ce jocuri sunt în vogă în România şi mai apoi vom încerca să vă dăm cât mai multe informaţii despre produsele cele mai îndrăgite de voi. Scrieţi mai jos numele jocurilor preferate de voi şi trimiteţi apoi acest talon pe adresa redacţiei noastre.

1.____________
2.____________
3.____________
4.____________
5.____________

Hotline

Pentru a ne pune întrebări ne găsiţi zilnic la sediul redacţiei între orele 9.00 şi 17.00. Sunaţi la următoarele numere de telefon şi cereţi cu unul din redactorii revis-tei LEVEL:068/150.886; 068/153108. Sugestiile şi propunerile dumneavoastră sunt binevenite!



 tău merge ca o  ?

Ai nevoie de   

ca să meargă ca un  ?

Îți dorești și un  ?

Atunci e  !

Ai nevoie de 